Mega GAME

25 игр

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

СОДЕРЖАНИЕ

3 Jagged Alliance 2: UB
12 Escape from Monkey Island
23 Fallout Tactics
33 Blair Witch Volume 3
39 American McGee's Alice
49 TV Star
53 Легенды о рыцарстве
63 Blade of Darkness
74 Evil Dead
79 Emperor: Battle for Dune
86 Tropico
93 Economic Wars
99 Пророк и убийца
105 Gangsters 2: Vendetta
114 Necronomicon
121 Half-Life: Blue Shift
128 Three Kingdoms 2
139 Alone in the Dark 4
150 Icewind Dale: Trials
156 From Dusk Till Dawn
163 Max Payne
176 Zoo Tycoon
182 The Mystery of the Druids
193 Red Faction
203 Venom

Сергей Аверин aka Index

Уцененная свобода

Как доводить дела до конца

**Борись за свободу,
Убивай за деньги...
*Jagged Alliance***

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

«Тихо! Я что-то слышал» — Ваня добавил мощности в усилителе слуха. За дверью комплекса явно кто-то двигался. Маг отодвинул коллег и деловито подполз к двери — он, как никто другой, умел договариваться с замками. Потрошитель схватил его за пояс: «Ты сбрендил? Откроешь дверку, и нас всех положат, как поросят к Рождеству! Давай направленный заряд положим! Вынесет всех, кто внутри, на ать-два!» Участники операции зашушукались. Стрелка предлагала отойти на почтительное расстояние, пошуршать ногами и вытащить охрану на свежий воздух. После чего положить их, как тех поросят, прицельным снайперским огнем. Рысь ее всячески поддерживал, протирая стекла оптического прицела. Тень с пеной у рта доказывал, что большая часть рождественской свинины все еще тусуется в лесах и как только они войдут, их возьмут в клещи и переложат, как тех поросят. Тарбалс же настаивал на том, что следует занять крышу и выкурить противника газовыми гранатами. Крик поднялся, чуть до мордобоя дело не дошло. Спустя секунду дверь открылась самым волшебным образом сама, и в сторону отряда полетел заряд, пущенный из ПТГ, с радостной надписью на вороненной стали «С Рождеством!».

Паспорт

Jagged Alliance 2: Цена Свободы
Жанр: стратегия
Разработчик: SIR TECH
Издатель: «Бука»
URL www.buka.ru/games/ja25/

Первым делом рекомендую сгенерировать своего персонажа. Он станет вашим прототипом на поле боя, причем обойдется вам его использование в сущие копейки, всего каких-то $3000. Для этого из лаптопа нужно связаться с агентством I.M.P. (Individual Mercenary's Psychology). Письмо от них вы получите на лаптоп с самого начала (не забудьте про код доступа, указанный в письме). Личная информация, портрет и голос — на ваш вкус, а вот с параметрами придется повозиться. Специальные навыки — те области ведения боя, в которых персонаж преуспел. Выбрать можно только две, поэтому оценивайте тщательно какой вид боя вам ближе всего. К примеру, для ночных секретных и диверсионных операций очень пригодятся навыки «ночных операций»

● *Я только что перестрелял целую стаю кошек-убийц. Можно было бы, конечно, пройти мимо, но во мне проснулся азарт охотника. Так трудно себе отказать в сафари во время секретной операции...*

Оружие

Закупка оружия возможна только в магазинчике Варреза. Поэтому основной источник вооружения — обирание трупов. Используйте амуницию экономно, но не жадничайте в критических ситуациях. Не забывайте ремонтировать стволы перед каждой последующей битвой, иначе в самый ответственный момент самый ответственный патрон заклинит (по закону подлости). Сокращения: HP (health point) — единицы здоровья; AP (action point) — единицы времени. Дистанция измеряется в квадратах.

Пистолеты

Револьвер «Смитт и Вессон»
Калибр: 0,38. Вес: 1,2 кг. Урон: 22 HP. Дистанция: 13. Одиночный выстрел: 8 AP.

«Беретта 93R»
Калибр: 9 мм. Вес: 1,3 кг. Урон: 22 HP. Дистанция: 12. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

«Пустынный орел»
Калибр: 0,357. Вес: 2 кг. Урон: 24 HP. Дистанция: 13. Одиночный выстрел: 11 AP.

и «маскировки», для снайпера идеальны «скрытность» и собственно «снайперство», для любителей прямого контакта подойдут «рукопашная» и «нож», кулачным бойцам (а ведь дело может дойти и до этого) рекомендованы «ловкость» и «единоборства». Попробуйте поэкспериментировать с различными комбинациями. Далее определите для себя основные навыки, исходя из той роли, которую вы отвели персонажу в специальных навыках. Градация следующая: 0 — полный ноль в чем-то, 35 — минимальное значение для талантливого использования навыка, 55 — среднее значение, 100 — максимум. Не экономьте на подвижности и ловкости — с их помощью вы будете перехватывать ходы противника, эти показатели нужны буквально всем бойцам. В остальном снайперам необходимо максимизировать меткость, докторам — медицину, диверсантам — механику (для качественного взлома), штурмовикам — силу и т. д. Все удовольствие от создания прототипа самого себя обойдется вам в $3000, что совсем недорого по сравнению с профессиональными наемниками (или попросту мерками), предлагаемыми корпорациями A.I.M. (Association of International Mercenaries) и M.E.R.C. (Mercenary's Economic Resource Center).

Теперь к этим компаниям. Они конкурируют на рынке наемников-боевиков. Готовьтесь к тому, что денежных средств будет постоянно не хватать. И на идеальную команду вам все равно с самого начала не хватит. Пробегитесь по обоим сайтам, выбрав себе команду. Для начала свяжитесь с парочкой первоклассных солдат и с тремя с более низкими показателями. Со сгенерированным персонажем они составят вполне самодостаточную группу для начала операции. Учтите, что в процессе миссии вы уже не сможете нанимать новых мерков, используя лаптоп, поэтому выбирайте тщательно. Вертолет, ответственный за доставку команды в Тракону, готов вместить шесть человек (хотя команда из снайпера, медика и взломщика вполне может справиться с заданием — будет немного труднее, но может).

Так уж сложилось исторически, но каждый последующий сектор (кроме нескольких подземных шахт) содержит энное количество злобных дядек, всеми правдами и неправдами они будут пытаться сократить время, отпущенное доблестным защитникам свободы на топтание пыльных вотчин Землиматушки. Более того, зачистка местности ни в коей мере не означает, что можно расслабиться, спокойно залечить раны, починить оружие, набраться опыта у более продвинутых коллег и т. д. Максимум, на что можно рассчитывать,— сутки. После этого противник обязательно предпримет вылазку из соседнего сектора. Маршрут продвижения от точки высадки до ракетного комплекса практически однозначен (сначала ориентиром выступает городок Варрез, а потом и сама база) и требует в среднем две виртуальные недели, если не особо задерживаться. Постараюсь описать этот путь более детально.

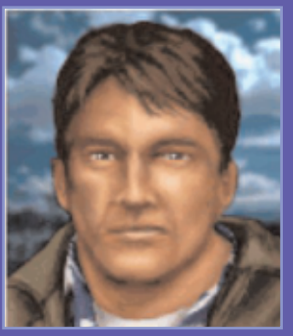
Квадрат H7: крушение

Хлопчик, сидевший за штурвалом вертолета, курсы пилотов, наверное, брал у Загзага Мак-

● *Идеальная «накрышная» дислокация. Четверо смелых по очереди поднимают котелки, фильтруя приближение врага. А внизу — двое, которых можно использовать в качестве приманок.*

Суперкоманда

Иван Долвич. Практически идеальная машина убийства, хотя побочные показатели немного отстают. Но для штурмовика это лучший выбор.
Здоровье: 94
Подвижность: 90
Ловкость: 95
Сила: 87
Лидерство: 35
Мудрость: 83
Уровень опыта: 5
Меткость: 93
Механика: 14
Взрывчатка: 55
Медицина: 15
Стоимость контракта: $18 000



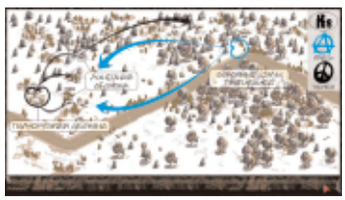
Руди «Рысь» Робертс. Идеальный снайпер. Вкупе с ловкостью он незаменим на диверсионных вылазках.
Здоровье: 81
Подвижность: 79
Ловкость: 86
Сила: 77
Лидерство: 39
Мудрость: 71
Уровень опыта: 5
Меткость: 99
Механика: 30
Взрывчатка: 54
Медицина: 34
Стоимость контракта: $18 500

Кряка. Мало того, что он умудрился попасть под ракету, так еще при падении его угораздило в хлам переломать телескопическую антенну связи лаптопа со спутником, что начисто отрезало команду от вездесущего Internet. Соберите то, что можно, с раз-

● *Вот уж не знаю, зачем старину Биггинса поставили сторожить заброшенную шахту с ружьем наперевес. Отряд он пропустил без шума и пыли. Можете пристрелить его и забрать пушку. Если совести хватит.*

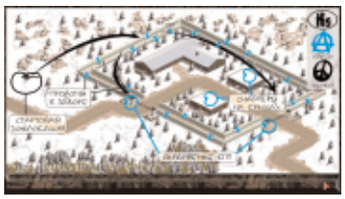
битой машины и бегите группой на восток (дальнейшее описание рассчитано на то, что вы набрали полный штат наемников, то есть шесть человек. Если ваш выбор был иным — делайте соответствующие поправки). Если повезет — успеете до проникновения противника в сектор. Не повезет — готовьтесь к противостоянию с того самого востока. Если противник в максимальной близости к отряду — имеет смысл занять линейную оборону за прибрежными камнями: вертолет перекроет линию огня, и противник будет вынужден выйти на открытую местность. Ни в коем случае не позволяйте меркам передвигаться по открытой местности — они моментально становятся лакомым кусочком для вражеских снайперов. По окончании зачистки местности соберите оружие убиенных (мародерство станет вашим основным источником оружия), подлечите раненых и почините сломанное.

Квадрат H8: горы



Занимайте линию обороны за камнями прямо у края экрана. Выждите минуты две (отсутствие видимого врага еще не является его полным отсутствием...). Далее перемещайтесь к следующей гряде камней, выдерживайте паузу и засылайте двух снайперов вприсядку в скрытном режиме по северной границе в тыл врага. Их задача — разведка боем. Есть вероятность того, что все неприятельские пушки будут обращены против этой парочки камикадзе. В этом случае полагайтесь на меткость засланных и защищающие камни. Помните, что в положении лежа противник не может попасть в солдата, если на траектории полета пули находится солидный валун. Теоретически двое могут положить всех присутствующих в секторе супостатов, не прибегая к помощи коллег и использованию аптечек.

Квадрат H9: блокпост



Первая серьезная стычка. Блокпост — хорошо охраняемая и тщательно укрепленная зона. Обнесена двойным забором, который и станет вашей первой целью. Суть в том, что забор находится не в лучшем состоянии — то там, то здесь встречаются проломы. Проникновение с северо-западной стороны я нашел наиболее безопасным (весь юг под тщательной охраной КПП). Разделите группу на две (условно назовем их «западная» и «восточная») и используйте обе прорехи в заборе. Скорее всего здесь вы столкнетесь с первым противостоянием. Патруль, бороздящий пространство между ограждениями,— не помеха (снимается парочкой точных выстрелов). Зачистив местность, можно продвигаться дальше. Одного мерка пустите по северо-восточной границе большого строения, двое остальных бегут по межзаборному пространству. Из западной группы выделяется один солдат (желательно с неплохими показателями меткости) и перемещается к связке канистр на юго-западном торце большого здания. Остальные двое держат путь к западному КПП. Рассчитывайте путь так, чтобы западная и восточная группы добежали до соответствующих КПП одновременно. После чего схемой «сесть-выстрелить-лечь» мочите охрану постов и, если повезет, нескольких защитников блокпоста изнутри. Быть может, стоит перелезть через внешнюю ограду и мелким сапом подобраться к каменным брустверам около постов охраны. Если это удастся, вы сможете отстреливать секьюрити практически в упор. Напоследок вам останется зачистить парочку блиндажей (в каждом по меньшей мере один чел) и пробежаться по остальной территории в поисках полезных предметов.

Тонкости дверной политики

Смысл в следующем: один открывает дверь, перехватывает ход противника и садится, а снайперы стреляют по очереди у него из-за спины. После чего (если за дверью полегли не все) створки можно точно так же и прикрыть, оставив за собой картбланш на следующий ход. Очень удачным будет использование глушителей. Особенно эта тактика эффективна в последних миссиях, когда переход хода при видимом противнике выливается в 90%-ю вероятность потери мерка.

● *Ваня просто молодца! Этот гад (между прочим, с ПТГ наперевес) смотрит в окошко, ожидая, что я пойду взрывать вентилятор. Ха! Вот сейчас я ему заряд из «баррета» в затылок влеплю — дождется!*

Оружие

«Глок 17»
Калибр: 9 мм. Вес: 590 гр. Урон: 21 HP. Дистанция: 12. Одиночный выстрел: 6 AP.

«Калико М950»
Калибр: 9 мм. Вес: 1 кг. Урон: 22 HP. Дистанция: 15. Одиночный выстрел: 6 AP.

Легкое автоматическое оружие

H&K MP5K
Калибр: 9 мм. Вес: 2,4 кг. Урон: 23 HP. Дистанция: 20. Одиночный выстрел: 6 AP. Очередь: 10 AP.

Оружие

MAK–10
Калибр: 0,45. Вес: 4,68 кг. Урон: 27 HP. Дистанция: 20. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

«Микро УЗИ»
Калибр: 9 мм. Вес: 1,9 кг. Урон: 23 HP. Дистанция: 14. Одиночный выстрел: 5 AP. Очередь: 9 AP.

Полуавтоматическое оружие

«Драгунов»
Калибр: 7,62 мм. Вес: 6,9 кг. Урон: 32 HP. Дистанция: 75. Одиночный выстрел: 13 AP.

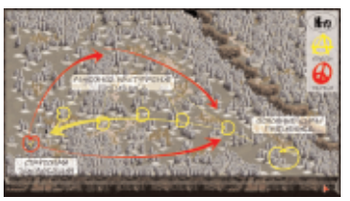
«Ругер Мини 14»
Калибр: 5,56 мм. Вес: 9,2 кг. Урон: 30 HP. Дистанция: 25. Одиночный выстрел: 7 AP.

Кому что, а взрывы мне в игре нравятся — красивые. Хотя, пожалуй, на этом вся прелесть и заканчивается. Зато этой красоты можно наплодить сколько душа пожелает. Только ПТГ дай!

Альтернативный квадрат I9: бор

В Варрез можно попасть и через сектор H10. Однако если вы выберете этот, стратегия такова. Размещайте отряд в северо-западный край карты и перемещайтесь по северной границе на восток, по пути отсеивая неприятеля. Добравшись до дороги, идите по обочине на юг, прячась за естественными укрытиями. Враги будут появляться по очереди, что позволит без особых трудностей нейтрализовывать их поодиночке.

Альтернативный квадрат H10: бор



Ко времени появления отряда в секторе неприятель занял линейную оборону в центре сектора с востока на запад. Поэтому имеет смысл с самого начала разделить отряд пополам: снайперов направить в обход через север, а штурмовиков — по южной границе. Так можно взять врага в кольцо и уничтожить перекрестным огнем. Учитывайте, что тыл противник хорошо охраняет и несколько профессионалов останутся в юго-восточном крае сектора. Это, пожалуй, самое сложное, поскольку территория вокруг в достаточной степени открытая. Здесь следует применить тактику взятия измором. Прострелите солдату торс так, чтобы «здоров» сменилось на «ранен». Через пару минут он истечет кровью и отбросит копыта без вашего участия. Зачастую в последнем рывке противник идет в наступление — в этом случае он попадает прямиком на мушку мерков.

Супермоманда

Шейла «Стрелка» Стерлинг. Обладает навыками ведения боя в городских условиях и в ночное время суток. В паре с «Рысью» она непобедима.
Здоровье: 87
Подвижность: 89
Ловкость: 76
Сила: 64
Лидерство: 39
Мудрость: 81
Уровень опыта: 5
Меткость: 99
Механика: 4
Взрывчатка: 21
Медицина: 17
Стоимость контракта: $19 000

Квадрат I10: Варрез

Первая стычка в городских условиях. На ваше счастье, около западной границы сектора есть дом с плоской крышей (именно на таком доме можно разместить снайперов). Главное — успеть добежать до него. Поэтому первой целью, которую команда должна иметь перед собой, попав в сектор,— перейти в скрытый режим (чтобы не привлекать внимание передвижением) и мелким сапом добраться до первого дома. Оттуда уже можно будет перебазироваться к зданию с плоской крышей. Смысл в сужении открытости команды с 360 градусов до 180. Добежав до дома, выстройте мерков в цепь и приготовьтесь принять огонь с восточной дороги. За углы выглядывайте с большой осторожностью (может быть, имеет смысл сделать крюк и обойти активно обстреливаемое пространство). К плоскокрышному строению необходимо подвести четырех бойцов, одного оставить у первого дома, а последнего завести непосредственно в дом, благо там есть задняя дверь. Перестреляв снайперами атакующих, можно переместить троих стрелков к белому зданию в центре сектора и занять оборону у юго-восточных и северо-восточных окон. Еще одного бойца имеет смысл направить в длинные аппартаменты чуть западнее этого дома (с внутренней стороны). Парочку направьте к самому южному дому, а от него — в сторону хозяйственного магазина (его можно безошибочно определить по голубой световой рекламе и автомату с кока-колой на углу). Нейтрализовав засады у шопа и северного домика, совершайте массированную атаку на последние два домика на севере.

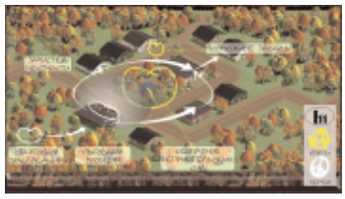
Теперь можно осмотреться. В магазине выбейте ногой дверь и поговорите с Тексом Колберном (у парнишки явная мания величия), а после этого с Бетти Клык, владелицей магазина. У нее можно купить разный хлам, не имеющий непосредственного отношения к войне, но незаменимый в отдельных ситуациях: каски, бронежилеты, ножи, отмычки, аптечки, наборы инструментов, а также всякую дребедень, необходимую для апгрейда оружия. В частности, из металлической трубки, совмещенной со скотчем и клеем, получается удлинитель

ствола, на десяток клеток увеличивающий дальность поражения оружия, а из алюминиевого стержня, насаженного на пружину,— ускоритель, с помощью которого уменьшается количество времени, требующегося на один выстрел. Согласитесь, полезные девайсы. Учитывайте только то, что их (в отличие от прицелов, глушителей и сошек) снять с оружия уже не удастся, поэтому старайтесь ставить только на самые моднявые пушки, которые только есть в вашем арсенале. Покупки — полностью на ваше усмотрение, единственный совет — обеспечьте ВСЕХ участников похода противогазами (пригодится).

И еще. В здании на северо-востоке сектора обосновались

кошки-убийцы. В принципе можно положить на этих тварей (они крепко заперты и ни до кого добраться не могут), но я счел своим долгом оградить мирное население от возможных неприятностей, вызванных этим соседством. Разместите отряд по трое перед каждой дверью и смело заходите. Обычно кисе не требуется больше одной очереди из автоматического оружия, чтобы отбросить коп... извините, когти. Подлечив мерков, идите дальше.

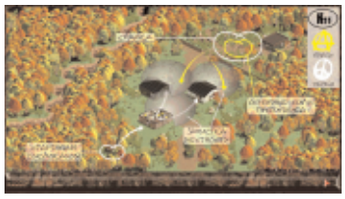
Квадрат I11: Варрез



Основная дислокация вражьих сил — вокруг озерца в центре сектора. Кусты и камни скрывают их от пристальных взглядов самых глазастых мерков. Поэтому тактика такова: рывком добегайте до ближайшего здания (всяческие расшаркивания богам — у него плоская крыша). Четверо метких забираются наверх и занимают боевые позиции слева и справа (учитывайте интервал от края крыши до «мертвой зоны»). А еще двое играют роль приманок, потихоньку продвигаясь на врага слева и справа от дома. После предварительной зачистки местности непосредственно перед домом оставляйте двоих снайперов на крыше, а двоих спускайте вниз. Они при поддержке «приманок» направляются парами соответственно к дому с плоской крышей на востоке и в белый дом на западе. Таким образом враг попадает в «клещи» и достаточно легко нейтрализуется.

Здание за озерцом — оружейный магазин, заправляемый славным парнем по имени Рауль. У него можно купить непосредственно стволы, аммуницию к ним, взрывчатку, гранаты, ножи и насадки на стволы. Весьма полезно будет обновить свой арсенал, в дальнейшем подобной возможности не представится (кроме фактов отъявленного мародерства). Есть маленький хинт. Если у вас в отряде есть профессиональный взрывник, то Рауля можно пришить — все предлагаемые им товары окажутся на земле — правда, заминированные. Если их разминировать, то можно получить доступ ко всем стволам, да еще и солидным денежным средствам, оставленным покойным. При разминировании следите за тем, чтобы мерк не уставал (уставший взрывник — мертвый взрывник).

Квадрат H11: Варрез



Последняя зачистка в Варрезе. Три дома, за ними свалка. Направляйте группу к ближайшему и занимайте оборону. Положите всех, кто рискнет сунуться (их

Стратегическое планирование

Стадия планирования появления отряда на карте весьма важна. Будете ли вы размещать мерков группой либо разбросаете их по линии фронта — вам решать. В любом случае рассчитывайте на то, чтобы разместить солдат за укрытием, поскольку неприятель может быть где угодно. И поверьте, вам не понравится в клещах троих спецназовцев, вооруженных ПТГ (верная смерть). Поэтому относитесь к стратегическому планированию с должным уважением!

Оружие

M24
Калибр: 7,62 мм НАТО. Вес: 6,6 кг. Урон: 36 HP. Дистанция: 90. Одиночный выстрел: 11 AP.

«Барретт M82A2»
Калибр: 12,7 мм. Вес: 13,1 кг. Урон: 44 HP. Дистанция: 150. Одиночный выстрел: 9 AP.

СВ H&K PSG1
Калибр: 7,62 мм НАТО. Вес: 10,6 кг. Урон: 38 HP. Дистанция: 80. Одиночный выстрел: 8 AP.

«Калико M900»
Калибр: 9 мм. Вес: 2 кг. Урон: 25 HP. Дистанция: 35. Одиночный выстрел: 6 AP.

«Винторез»
Калибр: 9 мм. Вес: 2,5 кг. Урон: 29 HP. Дистанция: 40. Одиночный выстрел: 7 AP. Снабжен внутренним глушителем.

Оружие

Автоматическое оружие

AKSU–74
Калибр: 5,45 мм. Вес: 6,8 кг. Урон: 26 HP. Дистанция: 20. Одиночный выстрел: 5 AP. Очередь: 9 AP.

FN-Minimi
Калибр: 5,56 мм. Вес: 9,6 кг. Урон: 28 HP. Дистанция: 50. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

AK–74
Калибр: 5,45 мм. Вес: 4,18 кг. Урон: 28 HP. Дистанция: 35. Одиночный выстрел: 5 AP. Очередь: 9 AP.

AKM
Калибр: 7,62 мм. Вес: 5,1 кг. Урон: 29 HP. Дистанция: 25. Одиночный выстрел: 5 AP. Очередь: 9 AP.

● *…И что же мы лицезреем? А все то же! Были бы грифы али вороны какие — давно бу уже кушали этих самых врагов. Вообще процесс разложения — это отдельная, незатрапезная песня.*

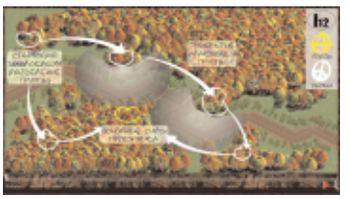
Супермания

Эрл «Маг» Уокер. Прекрасный механик, находит с любым замком общий язык. Обезвреживание мин-ловушек — его хобби.
Здоровье: 95
Подвижность: 99
Ловкость: 98
Сила: 92
Лидерство: 16
Мудрость: 80
Уровень опыта: 7
Меткость: 94
Механика: 91
Взрывчатка: 29
Медицина: 27
Стоимость контракта: $33 000

будет, к сожалению, не много) и короткими перебежками направляйте двух-трех снайперов в белый дом (может быть, стоит даже сделать крючок, чтобы не попадать в зону активного обстрела). В здании занимайте выгодные положения у окон и выпускайте приманку по направлению к темному дому — это должно обнаружить оставшихся в зоне свалки неприятелей, которые легко укладываются прицельным шквальным огнем из окон.

На свалке вы пополните рюкзак медика и технаря, в частности, запасом клея, который является большим дефицитом в Траконе. Усовершенствуйте стволы, прикупленные в соседнем секторе,— скорее всего именно с ними вы пойдете штурмовать базу.

Квадрат I12: лес



В этом секторе снайперам придется действительно постараться, а вам — бесспорно отдать противнику должное, ибо мастерство маскировки на высоте. Группу сразу стоит разделить и пустить большую часть (желательно четверых) в тыл неприятеля по северной границе, оставляя по одному мерку в ключевых точках обстрела. После чего зажать в «клещи» в центре сектора. Минуя квадрат I13 (там нет никого, кроме полусбрендившего охранника Биггинса), заходите в заброшенную шахту. Подземные уровни (или просто подуровни) секторов I13 и J13 выведут вас на поверхность. Забрать стоит все, что только можно,— вернуться не получится.

Квадрат J13: электростанция

Первым делом обезвредьте мины-ловушки на ящиках в комнате, соседней с той, в которой группа оказывается. Сконцентрируйте ударную силу у двери и осторожно открывайте. Окончив предварительную зачистку местности, делите отряд пропорционально 4:2. Троих отсылайте на крыши западных бараков: одного — по северо-западной границе сектора на тыловой отстрел засад в бараках, а двоих — на крыши восточных. Перестреляв этих, перемещайте западную четверку поближе к КПП и отстреливайте засады в двух зданиях в центре сектора. После чего заходите в восточное здание и отстреливайте голову хлопчику, прячущемуся в засаде с ПТГ наперевес.

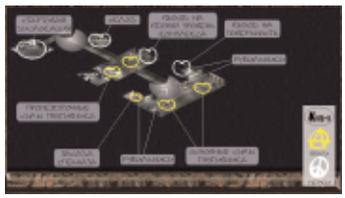
Забегите в административное здание за пределами электростанции и поговорите с Руди Твоскиду, энергетическим гением Траконы. Он посоветует нейтрализовать гигантский вентилятор и воспользоваться естественным проходом. Закладывайте ТНТ или С4 (хотя можно и минометом, и только что подобранным ПТГ — смотря что вам больше по сердцу; учтите только, что

ПТГ еще очень пригодятся в ракетном комплексе...), отбегайте и ждите большого БАДА-БУМА! Вернуться в сектор нельзя, поэтому на прощание возьмите все необходимое.

Квадраты J14 и K14: туннель (подуровень 1)

Дальнейшие два сектора (J14 и K14) представляют собой туннель шириной в 5 клеток, нашпигованный вражьим племенем по самое «не забалуйся». Аккуратность и зоркость — ключи к успеху. Ничего сложного в этих двух секторах не отмечено — иди вприсядку да супостатов отстреливай. Главное — держитесь в группе. Первым за угол заглядывает самый глазастый (чтобы в случае чего перехватить ход оппонента), за ним уже появляется весь отряд и накачивает неприятеля свинцом по самые гланды.

Квадрат K15: комплекс (подуровень 1)



Один длинный коридор связывает комнату, в которой вы появились, промежуточную комнату (условно обозначенную мной как «развилка») и последнюю (кодовое название — «кнопочная»). Основные скопления врагов — в последних комнатах. Тактика такова: концентрируйте бойцов у дверей, открывайте последние, поливайте врага кто чем может так, чтобы ни одного (как минимум, в поле видимости) не осталось. Затем отстреливайте тех, кто поспешил на шум, если такие найдутся. Если вы усердно снабжали участников группы противогазами, можете попробовать закидать врага газовыми гранатами или использовать их как дымовые (если вдруг непосредственно дымовых в вашем арсенале не наблюдается). Этот финт очень успешно ограничивает видимость. Будьте предельно аккуратны с южной комнатой: спецназовец, тусующийся в этой келье, занял самую выгодную позицию в углу, и перехватить его ход практически нереально. Советую закидать гранатами и не особенно напрягаться. В симметричной этой комнате — выход на поверхность.

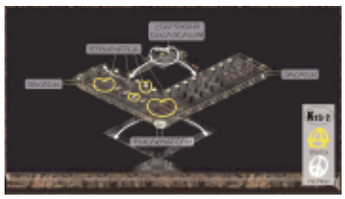
Суперкоманда

Карл «Потрошитель» Шеппардс. Человек с неуправляемой агрессией. Исключительно эффективен в рукопашных схватках. Когда до этого доходит...
Здоровье: 81
Подвижность: 92
Ловкость: 92
Сила: 79
Лидерство: 37
Мудрость: 81
Уровень опыта: 6
Меткость: 97
Механика: 37
Взрывчатка: 47
Медицина: 2
Стоимость контракта: $25 000

Квадрат K15: комплекс

По линейности маршрута передвижения уровень аналогичен туннелю: иди куда глаза глядят да отстреливай супостата. Единственное, с чем следует держать уши востро,— с засадами. Их несколько и все смертельно опасные. Подключайте все возможные органы чувств (включая шестое) и останетесь в живых. Выйти из комплекса наружу не получится, даже не пытайтесь. И в последней комнате (с рубильником) будьте особенно осторожны — там засели ребята, экипированные взрывчатыми веществами (типа гранат и ПТГ) по самое «не хочу». Эффективно используйте дымовые завесы для прорыва в комнату, а дальше — снайперов из-за конвейера, который может выступить естественным укрытием. Не забудьте дернуть рубильник — он обеспечит проход на второй подуровень данного сектора. Помните промежуточную комнату на первом подуровне? Там была дверь с двумя ладошками в красных кругах. Рычаг отвечает за открытие этой двери.

Квадрат K15: комплекс (подуровень 2)



Чуть ли не самый сложный сектор на уровне. Коридоры ведут в цех по производству ракет и прочих взрывчатых веществ. Первая фишка — по краям цех снабжен стеночками с бойницами, эффективно используемыми вражескими снайперами. А вторая — при удачном попадании пули в любой взрывоопасный объект, по соседству с которым тусуется мерк, происходит взрыв чудовищной (аналог C4) силы, отправляющий любого бойца к праотцам. Единственный путь, который представился мне доступным,— сконцентрировать огонь на западном фронте и прорваться за эти самые загородочки. После чего шлепать по запекающейся крови врагов через их же персональный

Оружие

C–7
Калибр: 5,56 мм. Вес: 3,6 кг. Урон: 30 HP. Дистанция: 40. Одиночный выстрел: 6 AP. Очередь: 10 AP.

Кольт «Коммандо»
Калибр: 5,56 мм. Вес: 2,6 кг. Урон: 29 HP. Дистанция: 20 Одиночный выстрел: 6 AP. Очередь: 10 AP.

T.A.R. 21
Калибр: 5,56 мм. Вес: 2,4 кг. Урон: 30 HP. Дистанция: 35. Одиночный выстрел: 5 AP. Очередь: 9 AP.

M–14
Калибр: 7,62 мм. Вес: 2,9 кг. Урон: 33 HP. Дистанция: 33. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

H&K G41
Калибр: 5,56 мм. Вес: 4,1 кг. Урон: 29 HP. Дистанция: 30. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

Оружие

H&K G3A3
Калибр: 7,62 мм. Вес: 7 кг. Урон: 31 HP. Дистанция: 30. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

Steyr AUG
Калибр: 5,56 мм. Вес: 5,9 кг. Урон: 30 HP. Дистанция: 50. Одиночный выстрел: 7 AP. Очередь: 11 AP.

«Энфилд L85A1»
Калибр: 5,56 мм. Вес: 6 кг. Урон: 30 HP. Дистанция: 35. Одиночный выстрел: 6 AP. Очередь: 10 AP.

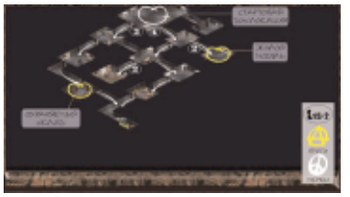
Шотганы

CAWS
Калибр: дробь. Вес: 5,1 кг. Урон: 40 HP. Дистанция: 13. Одиночный выстрел: 9 AP. Очередь: 13 AP.

«Ремингтон M870»
Калибр: 12 мм. Вес: 4,1 кг. Урон: 32 HP. Дистанция: 13. Одиночный выстрел: 13 AP.

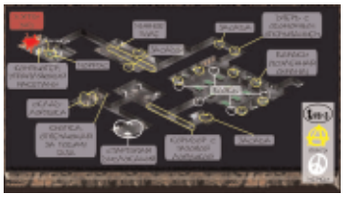
тыл. Если получится прорваться,— считайте, что дело в шляпе. Выходя с уровня, не забудьте включить оба рубильника и подобрать упавшую с врага аммуницию.

Квадрат L15: комплекс (подуровень 2)



Делите команду на три части: двоих направляйте к юго-западным дверям, четверых — к юго-восточным (хотя можно поделить группу и надвое). Проникновение по схеме: один открывает, второй стреляет из-за спины, потом дверь можно закрыть. Главное — не спешите и выдерживайте паузу. Всеми правдами и неправдами старайтесь выманить противника из-за дверей (учтите, что враги слышат шарканье мерков, только когда те шаркают в смежной комнате).

Квадрат L15: комплекс (подуровень 3)



Заключительный сектор и самый опасный. Все начинается со склада с газовой ловушкой. Как только боец пытается открыть ящик, срабатывает сигнализация, и комната начинает наполняться горчичным газом. Выход один — оперативно нажать кнопку, отключающую сигнализацию (на северо-восточной стене комнаты), после чего спокойно продолжать осмотр достопримечательностей.

Перебив охрану в комнате с генераторами, вы попадаете в Т-образный коридор, который тоже является своеобразной ловушкой. При обнаружении группы врагом двери блокируются, и все пространство вокруг отряда начинает заполнять горчичный газ (для этого-то коридора я и посоветовал в свое время экипировать всю команду противогазами). Комната, которой коридор заканчивается,— ловушка со спецназовцем, вооруженным неплохим стрелковым оружием и ПТГ, поэтому не расслабляйтесь. Попытайтесь нейтрализовать охранника до газовой атаки, в этом случае там можно будет

спокойно дождаться естественного отключения сигнализации и продвигаться дальше.

Легко сказать — дальше. Дальше — хуже. Комната с кучей дверей — бараки. За каждой дверью — охранник. Как только они слышат выстрел — тут же начинают выбегать и палить, как сумасшедшие. На помощь приходит мастер рукопашной битвы с высоким навыком перехвата хода. Один боец открывает дверь, перехватывает ход и отходит в сторону, штурмовик влетает в комнату и коцает присутствующего двумя ловкими взмахами. Теоретически так можно перерезать все бараки, не подняв особой шумихи. Хотя и маловероятно. Как бы то ни было, четверых мерков стоит расставить по углам, на непредвиденный случай поднятия тревоги (постарайтесь, чтобы у каждого была как минимум парочка гранат с «горчичкой» или «черемухой»). Выбежал зольдат — цок-цок-цок ему под ножки гранату. И себя скрыл, и урон нанес.

Суперкоманда

Кайл «Тень» Симмонс. Использует свои средства маскировки, довел это искусство до совершенства. Способен слиться буквально с любой местностью.
Здоровье: 95
Подвижность: 96
Ловкость: 83
Сила: 88
Лидерство: 35
Мудрость: 77
Уровень опыта: 6
Меткость: 93
Механика: 12
Взрывчатка: 24
Медицина: 30
Стоимость контракта: $20 500

● *Напоследок (видимо, перед смертью) Моррис всадил мощнейший заряд в одного из моих мерков. Если бы мимика просматривалась, ребята бы сейчас, наверное, посерели от такой наглости…*

Суперкоманда

Гас Тарбалс. Получил навыки специалиста по тяжелым видам вооружения, но ответственно заявляю, что этот мерк — самый опытный из всех представленных и один стоит целого отряда.
Здоровье: 75
Подвижность: 65
Ловкость: 84
Сила: 82
Лидерство: 83
Мудрость: 94
Уровень опыта: 8
Меткость: 97
Механика: 80
Взрывчатка: 76
Медицина: 68
Стоимость контракта: $35 000

Если у вас в отряде будет хотя бы один из вышеперечисленных мерков, можете расслабиться. Победа, считайте, уже у вас в кармане. Или за пазухой. Кому как удобнее...

При этом же сохраняется достаточно хорошая простреливаемость местности.

Перебив охрану бараков, обратите особое внимание на дверь «с одиночным открыванием» — она закрывается сразу после того, как один человек проходит через проем. Весьма неудобно, с учетом того, что мерки лишаются всяческого прикрытия с тыла, а подкрепление вынуждено тратить ценные поинты энергии на открытие двери. Действуйте парами: один открывает, отходит в сторону, второй заходит внутрь (если не получится переложить всех охранников из-за двери).

Эта дверь приведет вас к коридору с окнами по стенам. За ними — самые злобные и зоркие ребята, с которыми вам только приходилось сталкиваться. Старайтесь передвигаться исключительно в скрытном режиме и по-пластунски. Положение полуприседа занимайте только для прицельной стрельбы. Попробуйте использовать ПТГ, если остались. Короче, арсенала не жалейте. Ситуацию осложняет еще и то, что коридор представляет собой минное поле, поэтому вперед стоит послать взрывника, который в состоянии пометить опасные участки.

Наконец, вы попадаете в комнату с самим Моррисом, злым гением ракетных сил Траконы. Один охранник в комнате не существенен. Моррис вооружен «барретом», поэтому не расслабляйтесь. Желательно нейтрализовать его оперативно. К примеру, заложить заряд С4 под ноги и ретироваться из отсека. А когда рванет, открыть дверь, перехватить ход и уложить меткой очередью из автоматического оружия с убойной силой не меньше 30. Умирающий злодей выкинет инструкцию по ракетному запуску с кодами допуска. Перепрограммируйте компьютер (с пульта при помощи рычага) и выводите мерков к лифту.

Вот, собственно говоря, и все! Напоследок ваша команда выскажет вам свое восхищение по поводу удачного менеджмента операции. Что, вполне возможно, даст новый заряд сил на возврат в сектор H7. MC

Особенности ведения войны с крыш домов

Всегда стремитесь занять крыши. Поле видимости мерков увеличивается, а попасть в них (при условии лежачего положения как минимум за три клетки от края крыши) абсолютно невозможно. Вместе с тем ни в коем случае не оставляйте наемников в положении сидя и тем более стоя — получение дозы свинца в этом случае увеличивается обратно пропорционально положению лежа. А в остальном — Карлсон ФАРЕВА!

● *Старина Моррис словно шепчет: «Милости прошу...» Но я тоже не так прост. За углом-то притаился охранник с мощной пушкой наперевес. Ну да эту проблему я сейчас с помощью своих ребят нейтрализую.*

Оружие

СПАС–15
Калибр: 12 мм. Вес: 4,3 кг. Урон: 32 HP. Дистанция: 13. Одиночный выстрел: 9 AP.

Тяжелое оружие

Противотанковый гранатомет (ПТГ)
Вес: 2,1 кг. Дистанция: 50. Одиночный выстрел: 18 AP.

Гранатомет
Вес: 2,6 кг. Дистанция: 50. Одиночный выстрел: 18 AP.

Подствольный гранатомет М–203 «Клык»
Вес: 1,3 кг. Дистанция: 45. Одиночный выстрел: 13 AP.

Миномет М224
Вес: 11,8 кг. Дистанция: 55. Одиночный выстрел: 18 AP.

ООО "Обратно на Остров Обезьян"

ЧЕМ БЫ ГАЙБРАШ НЕ ТЕШИЛСЯ...

Юлия Черных (chernyhy@mail.ru)

Я в своем роде человек уникальный — за всю свою геймеровскую карьеру с квестовой специализацией ни разу не играла ни в один «Остров обезьян». И когда мы с друзьями собирались за праздничным столом или в деловой обстановке, они бурно обсуждали аспекты обезьяноведения, кораблеугонения, кукло-вуду-создание или, скажем, технологию поиска и добычи кладов, я, скромно уткнувшись в салат, отрабатывала на лице выражение гордой независимости. Тем не менее судьба меня настигла, и вот глазами, незамутненными первыми тремя сериями, я взираю на Escape from Monkey Island.

Melee Island

Бумц! Бах! Таррарах! Дзинь!!! — хорошее начало для размеренного разговорного квеста. Наш герой обнаруживает себя привязанным к мачте корабля в самом эпицентре рукопашного боя. Любимая жена гоняет по палубе злодейского вида дядьку с саблей, все рядовые пираты заняты со спарринг-партнерами, а у правого борта прислонился огромный страшный корабль, напротив которого сиротливо расположилась наша пушка, заряженная и готовая к употреблению. Перемещаться можно только вокруг мачты. Слева — жаровня с углями, ее надо пнуть (подействовать — кнопка U). Затем, схватив уголек (брать/отпускать предметы — кнопка P), быстро повернуться направо и послать его на заряженную пушку. Если все будет выполнено правильно, пушка сработает и — ура!!! — наши победили.

Семейная пара возвращается на родной остров, и на причале вместо комитета по встрече их приветствует взволнованный обезьян. Он, пользуясь исключительно воплями типа «ОООО!!! ЫЫ-ЫЫ!!!», наводит обоих на мысль, что с особняком губернатора (их бишь, Элейн) что-то явно не так. Наши герои подбегают к жилищу и видят пирата, пытающегося, абстрагируясь от кактуса, попасть в особняк из катапульты. От него они узнают свежие новости: и то, что Элейн считается погибшей вследствие неудачно проведенного медового месяца, и то, что ее особняк было приказано снести («Неужели вы не можете остановиться? Это же МОЙ дом!» — «Извините, ребятки, но у меня контракт»). В общем сейчас у нас две основные проблемы: нужно срочно ехать на остров Прибыли к семейным адвокатам за правовой поддержкой и остановить разрушение особняка губернатора. Для этого надо собрать команду и арендовать корабль.

Гайбраш стоит на поляне перед особняком и видит катапульту, вокруг которой крутится перекособоченный субъект, обстреливающий каменными снарядами дворец Элейн. В принципе в этой игре принято со всеми беседовать, надо бы и с этим типом перемолвиться. Хотя что он скажет! Ему дали указание стрелять — вот он и старается, даже на обеденный перерыв отойти не может, а почему да для чего — его не касается!

Надо идти в город, затем по тропинке направо. Дорожка упирается в SCUMM Bar (да-да, тот самый, еще из первой части — подсказывают мне образованные коллеги, толпящиеся за спиной). Внутри все чинно, мирно, благородно. Два матросика режутся в дартс, один дремлет за столом с воздушным шариком, другой просто отдыхает. Обойдите всех пиратов, посмотрите на все предметы и вернитесь к дарт-маньякам. Надо натравить игроков на воздушный шарик путем убеждения и подначивания. Азартные дартисты кинут дротик в шарик, тот с грохотом лопнет, а дремлющий пьянчужка вместо того, чтобы проснуться, наоборот, упадет в

Паспорт

Return to Monkey Island

Жанр:	квест
Разработчик:	Lucas Arts
Издатель:	Lucas Arts

URL http://www.lucasarts.com

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Первое впечатление: установка игры. Минимальная — занимает 190 Мбайт. Полная (с 2-х дисков) — 1150 Мбайт!. Не так давно объем среднего дисковода занимал 1,1–1,4 Гига. Как же быстро летит время... Впрочем, к чему мелочиться! Снеся детские игрушки (не кубики, конечно, а всякие мехварриоры, ганмэны и хитмэны), я от души инсталлируюсь по полной программе.

Впечатление второе: игра загружается с казенного ярлыка с обезьяньей рожицей только один раз. И то после долгих уговоров. Лишнее движение мышкой — и все! На Ctrl-Alt-Delete висит (не отвечает). Я уж думала — кранты, не дано мне насладиться приключениями юного Гайбраша, но, войдя в директорию, нашла там еще одну иконку — со скрещенными бананами — загрузка собственно игры. Вот с ней у меня проблем не стало, а заставка — ну что ж заставка, наизусть фамилии авторов игры я учить не собираюсь, а мультфильмов в игре и без того хватает.

обморок. Значит, можно взять плошку с кренделями с его стола. Кстати, дротикоманов можно натравить на «вон того парня в углу». Это на вас, дорогой игрок, исключительно на вас.

За соседним столом сидит бывалый моряк. Герою он представляется как «Чииз, Игнатио Чииз» (Игнатий Сыр). Его следует вербануть в команду. Разговор с мистером Сыром получается долгий, трудный, с воззванием к лучшим и худшим его качествам, упоминанием семейного адвоката жены, расписывания прелести путешествия, и уговорить старого пирата удается на армрестлинг с оскорблениями. Тут все просто: ответишь невпопад три раза — клади руку. Неплохая тренировочка в английском разговорном, а для тех, кто затрудняется адекватно (и цензурно) ответить на предложение: «Я имею мускулы в мес-

● *Голодный пират с удовольствием сделает перерыв — нужно лишь ему в этом поспособствовать. Соответственно, предлагайте варианты...*

● *Да... о-о-о... да... еще... о, милый Гайбраш... я так и думала... да... ДА... ДА! ДА! ДА! Я подписываю этот чертов контракт!*

тах, о которых вы никогда не слышали!», помещаю список бранилок в приложении в конце статьи. Да, и, разумеется, все тем же англоговорящим: обязательно расспросите Игнатия Сыра про семью. Я уже была не в состоянии пошевелить рукой-ногой от диалога: «Знаешь, мой дядя отличался тем, что во всех конфликтах оставался на нейтральной стороне».— «Дай-ка угадаю... наверное, это Швейцарский Сыр!»

Успешно победив ветерана флота, Гайбраш записывает его в штурманы. Возвращаясь на площадь, проходим мимо влюбленной парочки. Разговорившись с ними, Гайбраш узнает своих старых знакомых Отиса и Карлу, которых он в свое время столь неудачно оставил на Monkey Island. Надо их тоже уговорить вступить в команду. Беседа ведется плавно, неторопливо, и, когда возникает затруднение — как ответить, надо предложить ребятам небольшую должность в правительстве. Они согласны, нужен лишь документ об этом, подписанный самой Элейн.

Теперь надо пройти от площади налево до конца и выйти в гавань. Возле автомата с баночным грогом (почему не с ромом — пираты же! Видимо, у Рона Гилберта, автора и вдохновителя игры, ром повсеместно заменен на грог — его даже в баре подают) напиханы надувные круги, а на земле валяется велосипедная камера. Ее надо подобрать и вернуться к дворцу губернатора.

Рядом с дворцом посажены кактусы, один из них возвышается над всеми (в игре он назван Кактус-забавного-вида). На него надо надеть велосипедную камеру. Теперь пора ломать катапульту. Для этого следует угостить стрелка-артиллериста украденными из бара кренделями, и, пока он уйдет на обеденный перерыв (весьма короткий), надо успеть поковыряться в катапульте (не забудьте убрать миску в инвентарий, катапульта крендели не ест). Кстати, крендели — это почти невосстановимый ресурс. Если вы их нечаянно съели или потратили, надо или начинать сначала, или подойти к бармену с пустой миской.

Итак, катапульта выстрелит и попадет в кактус, тот сработает, как хорошая рогатка, и орудие разрушения канет в пропасть. Появится Элейн, тут как тут возникнет новый претендент на губернаторское кресло, изложит свои претензии и резоны, и Гайбраш с женой наконец-то доберутся до своих апартаментов.

В особняке надо сообщить Элейн свои соображения насчет поездки на остров Прибыли за восстановлением попранной справедливости. Она отнесется к этому с изрядным скепсисом, но все же даст мужу символ губернаторской власти (по-моему, это просто большая печать. Помните, как в «Принце и нищем» — «Королевская печать? Надо же, а я ей орехи колол»). Затем надо найти договор для Отиса и Карлы. Договор лежит где-то в районе буфета с фарфоровой посудой: надо от входа повернуть налево, затем пройти два экрана и на тумбочке взять лист бумаги. Затем его следует подписать у Элейн. Она в принципе не против, надо только к ней найти правильный подход (в самом буквальном смысле — я полчаса кру-

Сержантские советы

Остров Мили (Melee Island). Резиденция генерал-губернатора архипелага. Не понимаю, что в нем нашли властители местных земель. Клочок суши в стороне от других островов — ни сколько-нибудь заметной растительности, ни выгодного географического положения. Ко времени начала действия совсем запущенное место: многие дома продаются, особняк губернатора подвергся обстрелу, жители разбегаются. Культовые места: дом колдуньи Вуду, кабак (впоследствии японский рыбный ресторан).

тилась вокруг этой девицы, пока нашла точку, откуда она стала мне внимать) — сначала подсунуть договор с ее стола, потом свой втихаря.

Подписанный лист отдается Отису и Карле. С хозяйкой гавани тоже разговор короткий — при виде губернаторской печати она на все согласна, и вот корабль перед нами... А-А-А-А-А! МАМОЧКИ!

ОН РОЗОВЫЙ!!!

Lucre Island

Недолгое путешествие на остров Прибыли сопровождается замечаниями и комментариями. На острове все расходятся по своим делам. Гайбрашу же необходимо попасть в офис адвокатов. Он так целеустремлен, что игнорирует другие учреждения и заведения. В офисе три суровых хранителя закона вручают Гайбрашу письмо, которое необходимо зачитать вслух, чтобы затем отправиться в банк и, поговорив с юной симпатичной клеркшей Бритни, получить доступ в хранилище.

Но только наш герой достает сундук и мешки с золотом из сейфа, как вдруг раздается шум, в хранилище влетает еще один Гайбраш, хватает дедушкино наследство и с демоническим хохотом исчезает, напоследок сорвав с себя маску.

Бедный Гайбраш оказывается запертым в этом помещении. Что делать?! Снаружи доносится вой сирен, крики, требования немедленно открыть и выходить с поднятыми руками.

Надо как-то выбираться. Чем хороши запертые помещения — всегда знаешь, что все необходимое находится здесь (правда, есть опасность недобрать какой-либо предмет в предыдущих местах заранее, но это вряд ли). Итак, обходим хранилище. На полу лежит носовой платок, принадлежащий преступнику, и три губки, на столе — меч. В сейфе спрятаны музыкальная шкатулка и банка грога. Действия: мечом попытаться взломать дверь. Меч сломается. Обломком расклинить щель в двери. Запихать туда первую губку (начиная с наименьшей). Полить ее грогом. Затем другую губку. Аналогично. Затем самую большую губку. Полить грогом. Все! Свободен!

Как сказать — «свободен»... Несчастного наследника тут же арестовывают за похищение со взломом своего же наследства. В тюрьме он должен подобрать банку куриного жира, лишь затем его отпустят на поиски справедливости и украденного имущества, надев на одну ногу заколдованную каторжную колодку (с

● *Злобный негодяй, о котором мы так мало знаем, издевается над Трипвудом: что, мол, сколиоз в процессе пиратства заработал? Ничего, в конце он так получит...*

ней невозможно покинуть остров — такая своеобразная подписка о невыезде). Личность бандита известна — это некий Пит Пегноуз (Pit Pegnose), но неизвестно, где он скрывается и как его поймать.

Оперативно-розыскные мероприятия следует начинать с парфюмерной лавки «Смысл и чувствительность» (площадь слева от банка). Там нужно подобрать пустой флакон из-под одеколона (на земле) и полный флакон с одеколоном (на стенде). Затем надо пойти в Дом палок (в смысле тростей, не подумайте чего лишнего) и взять стружку. Затем нужно пойти в магазин типа нашего «Охотника» (направо до

упора), достать из ящика с живцом одну рыбешку и поговорить с угрюмым хозяином этого заведения. Затем на улице украсть утку, гуляющую у магазина.

Теперь нужно вернуться на основную площадь и зайти во Дворец протезов. (Наличие подобного заведения весьма символично в пиратских краях — заметьте, не протезный кабинет, не магазин протезов, не клиника, на худой конец,— Дворец!). Его хозяин по имени Дейв имеет все части тела в наличии, но в несколько ослабленном состоянии. Во-первых, он слеп, во-вторых, у него насморк. Это на самом деле большой недостаток, поскольку любого жителя острова Прибыли он может вычислить на нюх (о чем он и сообщает Гайбрашу). Подсунутый платочек, выпавший у грабителя, не вызывает ассоциаций у хозяина — слишком слабый запах. Надо его интенсифицировать.

Парфюмерные эксперименты следует начинать с фонтана. Надо наполнить в нем пустой флакон. Затем добавить стружку и живца (Б-р-р-р... Как я понимаю, в производство запущен мужской парфюм — если Хьюго Босс или Пако Рабан добавляют запах

●*Отличительная черта большинства «болтологических» квестов — огромное количество текста, которое необходимо воспринять игроку для процветания процесса самой игры.*

ОСКОРБЛЕНИЯ

В процессе борьбы с мистером Сыром вам придется, как минимум, три раза правильно ответить на выпады оного господина. Привожу список оскорблений и ответов на них.

Today, by myself, twelve people I have beaten.
By the size of your gut, I'd guess they were eaten.

I've got muscles in places you've never heard of.
Too bad none of 'em are in your arms!

Give up now, or I'll crush you like a grape!
I would if it would stop your WINE-ING.

My ninety-eight year old grandmother has bigger arms then you.
Yeah. but we both got better bladder control then you do.

I'm going to put your arm in a sling!
Why, ya studying to be a nurse?

My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces!
I'm surprised you can count that high.

Hey, look over there!
Yeah, yeah, I know, it's a three headed monkey.

Your knuckles I'll grind to a splintery paste!
I thought that bean dip had strange taste.

Your arms are no bigger than fleas I have met.
So that's why you're scratching, I'd go see a vet.

People consider my fists lethal weapons
Sadly, your breath should be equally reckoned.

Only once have I met such a coward!
He must've tought you everything you know!

You're the ugliest creature I've ever seen in my life!
I'm surprised you never gazed at your wife.

My forearms have been mistaken for tree trunks.
An over-the-counter defoliant could help you with that problem.

I've out-wrestled octopi with these arms!
I'm sure that humbled creatures everywhere are humbled by your might!

Do I see quivers of agony dance on your lip?
It's laughter that's caused by your feathery grip.

Блошиный цирк. Сколько на свете живу, а ни в жизни, ни в играх такого не встречалось мне.

табака для мужественности, то здесь доминирует аромат дерева и дохлой рыбы.) Для придания благодушевности получившейся смеси желательно добавить легкий цветочный запах. Растения в городе практически отсутствуют — за местным аналогом аленького цветочка приходится пробираться в особняк заезжего мафиози м-ра Мандрилла (в голубую арку на площади, а там по тропе налево). Цветок растет у фонтана. Хозяина беспокоить не обязательно. Для закрепления получившегося химического соединения следует добавить в раствор болотной воды из ручья (по тропе назад и на север). Состав готов. Ребята, вы не поверите, но мой любимый Стилус перевел эту смесь — в оригинале Home Made Spirit — как «Духи отечественного производства»!!!

Этими «духами» опрыскайте Дейва из Дворца протезирования (бедняга!). Он моментально опознает и назовет субъект — источник аромата. Внимание! Это имя надо запомнить. Оно будет состоять из двух слов и буквы между ними, например Frank.N.Olbi (для каждой игры свое имя). На конторке у слепого хозяина (он ведет картотеку) стоит приборчик с тремя барабанами, на которых изображены картинки. Каждой картинке соответствует диапазон начальных букв в имени:

Кролик — A-D;
Дерево — E-H;
Тыква — I-M;
Обезьяна — N-S;
Банан — T-Z.

Правильный набор (не забудьте нажать кнопку) вызывает движение деревянной руки с описанием места жительства соответствующего господина. В данном случае для определения местожительства мистера Frank.N.Olbi (под этим именем скрывается сам Пегноуз Пит) надо набрать F.N.O., то есть Дерево-Обезьяна-Обезьяна, что мы и делаем, и получаем инструкцию по заезду к Пегнозе Питу.

Теперь некоторые манипуляции для обеспечения будущих мероприятий. Надо включить музыкальную шкатулку. Пока музыка играет — украсть протезную руку из корзины, ближней к выходу (для этого корзину надо использовать, а потом выбрать руку. В программе, составленной деятелями, для которых мышь — это мелкое домашнее животное, подобное мероприятие превращается в весьма виртуозную эквилибристику).

Сержантские советы

Остров Правосудия (Lucre Island). Отличается от острова Милли как Нью-Йорк от Вашингтона. Центр островной цивилизации. Здесь есть все, что положено небольшому, но правильному государству — банк, тюрьма, адвокатская контора, Дворец протезирования, магазин палок и прочие торговые и культурные заведения. Для пущего антуражу имеется болото с временной воронкой, где выражение «От столба и до обеда» — не каламбур, а суровая реальность; а также фазенда местного островного мафиози с непременным тайным бункером на заднем дворе. Неплохое местечко, если бы не разгул преступности при полном попустительстве властей.

Некоторым для путешествия необходим компас. Нашему умельцу достаточно шахматных часов. Этот навигационный прибор следует стащить у пиратов-шахматистов на берегу. Толстяк вначале поддерживает беседу, затем погружается в игру. Тощий игрок, оказывается, неравнодушен к юной Бритни, и любое упоминание ее имени заставляет его вскакивать и озираться. Раз на третий-пятый игроки свирепеют и начинают швыряться шахматными фигурками. Можно забирать часы.

Пора в путь-дорогу! Путешествие начинается с болота, где мы зачерпывали воду для «духов отечественного производства», у которого притулился деревянный плот. Установив на плоту часы, двигаем вперед. Алгоритм продвижения по болоту следующий: смотрим на часы. Затем достаем инструкцию, полученную во Дворце протезов, и ищем там соответствующее время. Напротив стоит буква, означающая направление движения (компас на всякий случай маячит в верхнем углу экрана). Потом убираем инструкцию и движемся в указанном направлении. Переехав на новое место, достаем инструкцию, сверяем время и направление, убираем инструкцию, едем дальше. И так до тех пор, пока наш Гайбраш не сталкивается у чугунных ворот нос к носу с ненашим Гайбрашем. Это — Гайбраш из будущего (я так понимаю, что на болоте срабатывает временная ловушка, и чтобы из нее выбраться, надо избежать парадоксов и несоответствий, поэтому необходимо быть особо внимательным в этой сцене).

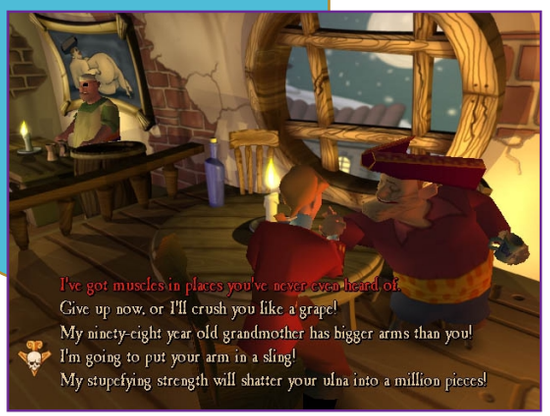
Чуть ли не на всех островах EFMI встречаются бедные обездоленные и почти нищие NPC, которые готовы пожаловаться на неизвестного австралийского скупщика недвижимости.

Гайбраш-секонд передает Гайбрашу-ферсту ключ от калитки, затем в разных сочетаниях ру-

жье, курицу и веревку. Порядок надо запомнить. Затем Гайбраши въезжают в калитку — каждый в своем направлении (если зазеваться, временной вихрь унесет нашего Гайбраша в исходную точку). Двигаясь по болоту в прежнем алгоритме, оказываемся с другой стороны запертой калитки, опять-таки нос к носу с Гайбрашем, на этот раз из прошлого. Чтобы выбраться из заколдованного круга, необходимо повторить все предыдущие действия — передать тому Гайбрашу ключ от калитки и все остальные предметы в той же последовательности. Если вы не ошиблись — путь свободен!

Лачуга Пегноуза Пита стоит то ли на сваях, то ли на острове. Хозяин в доме обсуждает преступные планы с упомянутым иностранным олигархом мистером Мандриллом. Дождавшись конца беседы, приступаем к процессу поимки преступника. Чтобы его выманить, необходимо опрокинуть банку с куриным жиром на коврик у входа, а затем швырнуть утку в окно. Вспугнутый бандит выскочит из двери и угодит прямо в плетеную клетку. В таком виде его надо доставить в тюрьму.

Армрестлинг с оскорблениями: — «да у меня мускулы в тех органах, о которых ты даже не слышал! — Судя по всему, в руках у тебя их точно нет!»



Поймать грабителя — это полдела. Теперь надо найти украденное. Улики остались где-то в банке, но как туда попасть?

Слева от банка имеется канализационный люк, накрытый крышкой. Следует прочитать надпись на люке. Там будет что-то вроде: Ларри плюс Синди, Синди плюс Ник. Имена надо запомнить. Затем зайти во Дворец протезов и вызвать Дейва на рассказ о некой любовной истории (сначала упомянуть, что вы знакомы с мистером М., затем попросить протез), в который в нужных местах надо вставлять эти имена. Дейв выдаст вам искусственную кожу. Если называть имена произвольно, он выдаст целый ассортимент интернальных и экстернальных членов, от прямой кишки до искусственной головы, но лучше этого не делать — применить их все равно некуда, а инвентарий засоряется основательно. Особенно раздражает искусственная задница с татуировкой на боку, которая при загрузке инвентория обязательно оказывалась на переднем плане, мерно покачиваясь перед глазами.

Затем надо подойти к люку, снять крышку, натянуть на люк искусственную кожу и немножко попрыгать. Результат ошеломляющий — Гайбраша буквально внесет в чердачное окно банка. Внутри помещения стоит загадочный полумрак. Спустившись вниз по лестнице, надо нашарить висящую цепь, с помощью которой зажигается свет. Когда вспыхнут люстры, станет видна на верхней балюстраде тень носового протеза Пегноуза Пита (вот почему его так прозвали! Peg — зажимка, протез, nose — нос). Придется подниматься обратно наверх, шарить в окрестности тени. Нос выпадет из тайника прямо на пол. На шум вбежит полисмен, поднимет нос и убежит. Далее следует спуститься и взять со стола пластиковый контейнер с крышкой.

Теперь надо идти в «Охотник». Справа от входа у хозяина расположен забавный аттракцион — термиты-акробаты. Этих насекомых надо забрать протезом, на котором они весело угнездятся. Из ящика с живцом взять еще одну рыбку. Кажется, все при нас. Вперед, на мафию!

Добираемся до особняка м-ра Мандрилла, заходим внутрь. Почтенный господин расположился в кресле в окружении любимых чучел. Гайбраша он за человека не считает, угроз его не боится, шантаж игнорирует. На фразу «Мне все известно!» отвечает презрительным молчанием. Короче, кидает понты и пальцы. У олигарха грандиозные планы — завоевать все острова силой своего капитала. Предполагается, что коррумпированные ставленники г-на Мандрилла будут способствовать его планам. Чтобы пронять железного старца, надо опрыскать одеколоном (настоящим, а не «отечественного производства»!) чучело кенгуру.

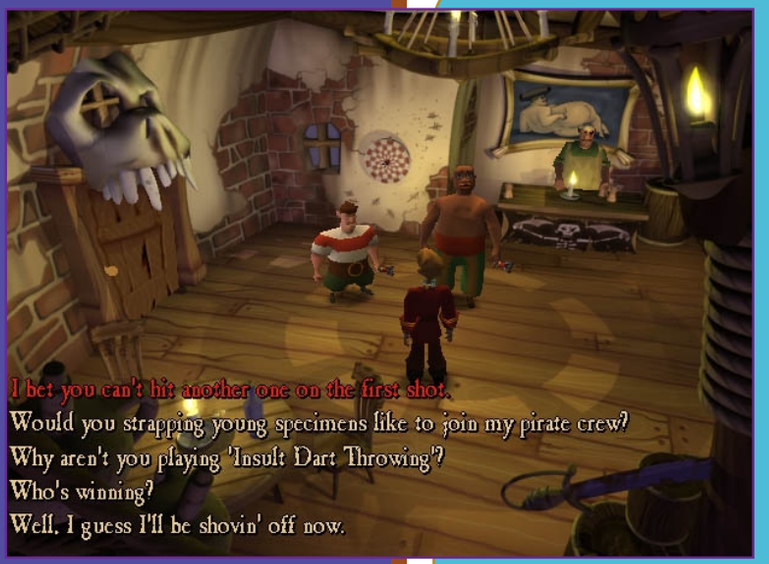
Lucre Island — остров развлечений, гамбургеров, серферов, активного спорта, свежего воздуха и вездесущего скупщика недвижимости из Австралии.

Мистер Мандрилл возмущенно вскочит, в ярости переломит свою трость пополам и выбежит вон (чинить трость, я полагаю). Вооружившись этим предположением, покидаем особняк и направляемся в Дом палок. Действительно, наш господин отдал свою трость в ремонт, и она стоит на самом видном месте у корзины с тростями в центре зала. Надо найти на ней место перелома и запустить туда термитов. Термиты радостно вгрызутся в дорогое дерево, и отныне

3D-квест

Escape From Monkey Island интересен не только тем, что это четвертая часть серии квестов о Гайбраше Трипвуде. Движок игры сам по себе достоин внимания геймеров. Lucas Arts, которая отличалась тем, что создавала движки многоразового использования. Как вам, к примеру, SCUMM, созданный для квеста чуть ли не десятилетней давности — Maniac Mansion? С него, между прочим, и пошли все эти Day of the Tentacle, Sam & Max Hit The Road, Loom, Indiana Jones и многие другие. Года четыре или пять этот движок сохранялся практически без изменений... Пока не появился Full Throttle, который использовал другую, хотя и очень похожую систему. Позже было еще несколько вещей... потом был Monkey Island 3 — последняя веха двухмерных квестов от Lucas Arts. И наконец, пришло время для Grim Fandango. О, это был великолепный квест, с изрядной долей юмора (и черного в том числе). Но все это меркло перед тем незаурядным фактом, что игра была в полном 3D.

И тут лагерь квестоманов разделился на два лагеря: одни утверждали, что после Broken Sword не выйдет ни одного приличного квеста и что за 3D — будущее не только квейков, но и квестов. Другие с пеной у рта



● *А спорим, чуваки, вон в того парня с камерой в углу вы ни разу не попадете! Попадут, дорогой игрок, попадут. А кому потом расхлебывать?..*

мистер Мандрилл будет оставлять за собой кучки опилок, как Мальчик-с-пальчик.

Снова в особняк Мандрилла. Объясните подробно этому мистеру, что вы действительно все знаете, вы видели его у Пегноуза Пита, его песенка спета и тюрьма по нему плачет. Кажется, на этот раз глава островной организованной преступности забеспокоился и поспешил скрыться. Но его выдают следы на дорожке. Скорей за ним! Мандрилл уходит в лес, Гайбраш за ним — и вдруг оказывается на берегу тайного озера. За лесистым бугром промелькивает наш мафиози и уходит. Можно осматривать окрестности.

С обратной стороны бугра просматривается спуск в бункер. Надо спуститься вниз и нажать кнопку на столе. Раздвинутся шторы окна в подводный мир. Теперь следует подняться наверх и нырнуть в воду. Очевидно, у Гайбраша весьма повышенные требования к качеству прибрежного пляжа, поскольку нырять он соглашается в специально отведенном месте (оно называется «место для входа в воду»). Нырнув вглубь, Гайбраш должен достать коробку с приманкой и открыть ее. В коробку заплывет светящаяся рыбка, и станет виден вход в грот. За гротом окажется тайный островок-хранилище, где на самом видном месте найдется сундук и мешки с золотом. Но это не главное! Главное — маленький винтик, сверкнувший из-под сундука. Впрочем, забираем все, благо бездонные Гайбрашевы карманы позволяют (особенно умиляет, вкупе с вращающейся задницей, чугунная крышка от канализации).

● *Товарищи на балконе подсказывают, что это болото чертовски напоминает своего собрата из первой части игры.*

Обратно в город. В тюрьме надо выложить возвращенные ценности перед инспектором полиции (что не произведет на него особого впечатления — подумаешь, клады в пиратском краю! Обычное дело!). А вот винтик с уникальной резьбой, идеально подходящий к нарезке отверстия для крепежа искусственного носа Пегноуза Пита, приводит полицейского в неописуемый восторг. Вот она, главная улика!

Справедливость торжествует, злодей наказан, герой оправдан и с победой и добычей возвращается домой. Любимая Элейн встречает его с распростертыми объятиями и трогательно выслушивает все перипетии приключений Гайбраша Трипвуда.

Melee Island

Ах, счастье было так недолго! В самый разгар торжеств в дом врывается новоявленный губернатор с криками и угрозами, иллюстрируя свои слова переменой облика. Судя по виду чудовищ, в которых превращается сей почтенный господин, угрозы весьма серьезны. Политика, господа, дело тонкое! Оказывается, пока наш мистер Трипвуд прохлаждался на острове Прибыли, на острове Melle разыгрывалась партия «Буш-Гор во Флориде» с тем же примерно результатом. Но муж вернулся, и в борьбу за власть вступает новая сила. Как насчет нечистой силы?

В данном случае имеется в виду колдовство Вуду, чрезвычайно популярное среди подобных игр (не понимаю, почему? Достаточно специфическое направление, и рядом не стоящее с теми шаманскими замашками и ужимками, которые демонстрируют представители данной профессии). Дом колдуньи Вуду стоит на площади справа (подкованный по матчасти товарищ справа сообщает мне, что в первой части игры она жила на болоте и добраться туда можно было только на лодке. Что ж, будем считать, что в четвертой серии нам крупно повезло). Внутри надо подергать разные пальцы у гигантской руки в центре комнаты. На один из кликов зеркало в углу повернется, и покажется дородная черная леди. С ней надо говорить долго и обстоятельно, и она выложит все о «самом сильном оскорблении» (Ultimate Insult) — это талисман Вуду, его надо собрать из составных частей — медной шляпы, золотой статуи и серебряной головы обезьяны. И тогда мы всех победим!

В процессе беседы ей необходимо предъявить пустой сундук из дедушкиного наследства, из которого колдунья жестом ловкого иллюзиониста вынет ожерелье, пару сережек и ручку. В разговоре она упомянет бывшего пирата, а ныне художника Меатуку. Он живет на краю острова. Нам туда дорога.

Меатука, которого, как и Отиса с Карлой, наш герой в свое время оставил на Monkey Island, рад старому товарищу. В процессе пиратской деятельности он лишился обеих рук, заменив их крюками, и теперь рисует не кистью, а разноцветным воском, так что кисть ему не нужна. Не нужна — заберем. Однако что-то в горле пересохло, покинув мастера-авангардиста, идем в гавань.

В гавани стоит заманчивый такой автомат с грогом, да вот беда — Элейн денег не дает, говорит — пропьешь. Но, на счастье, в щели возврата монет что-то посверкивает. Ба, да это четвертак!

Берем монету, кидаем в автомат...Сожрал, гад! Гайбраш немедленно свирепеет и начинает лупить по автомату. Тот, помедлив, вываливает кучку банок с грогом. Берем одну. Но при поднесении напитка ко рту у Гайбраша включается механизм угрызений совести. («Ага,— вопит сидящий слева от меня гражданин,— а ты говорила, что нет у него совести!») Придется заначить баночку. Теперь следует идти в бар.

Ка-а-акие перемены! «Теперь здесь пластик, никель, все не то. В пирожных привкус бромистого натра...» В данном случае пиратский бар превратился в японский ресторан с палочками для риса. Справа по двойному желобу с водой плавают кораблики с едой, носится официантка в ронго-ронго. Сядем на стульчик под картиной (кстати, производства нашего приятеля Меатуку) и попытаемся заказать что-нибудь съедобное. Здесь кормят главным образом сырой рыбой, так что просим особенное рыбное блюдо. Из раздаточного окошка выплывает пылающий кораблик. Когда он окажется почти под картиной (расстояние на свободный ход подберите сами), надо сунуть кисть в механизм конвейера. Корабль остановится. Из кухни выскочит разъяренный повар и начнет вытаскивать кисть. Пока он этим занимается, следует как можно скорее пройти в кухню и продолжить вредительские действия — залить грог в паровой котел. Если все проделано правильно, карьера Мальчиша-плохиша вам удалась — с восковой картины под действием огня слезет все изображение, и под ним проявится карта островов!

Расстроенный повар подарит Гайбрашу этот холст, и с ним надо пойти на берег к кораблю. В качестве горгульи к розовому кораблику пристроена этакая великовозрастная Барби. На нее надо одеть сережки, ожерелье и ручку. Дамочка оживет и окажется весьма неприятной особой (горгульи, они все такие). Ей надо показать карту островов, и она пометит место, где находится талисман «самого сильного оскорбления».

Сержантские советы

Остров Джамалайя (Jamalaya Island). Новомодный курорт для заезжих пенсионеров. Упомянутые типы встречаются на каждом шагу, упакованные в цветастые «бермуды» и легкомысленные маечки. Грозная пиратская слава девальвирована в рекламные акции и увеселительные заведения. Потомки Дрейка и Флинта разносят прохладительные напитки и учатся улыбаться туристам. В некотором отдалении имеется бассейн с вышкой для прыжков в воду и местным чемпионом Марко Поло, а также маленький домик рекламного агента в колониальном стиле. Культовые места: ресторан-бистро со скромным названием «Планета Трипвуд».

Нет, это не однорукий бандит. И не однокнопочный тоже. Это местная адресная книга, созданная на манер старых телефонов (одна цифра — несколько букв).

Jamalaya Island

Остров Джамалайя. От старых пиратских традиций здесь уже ничего не осталось. Весь остров — декорация для туристов. Туристы здесь встречаются на каждом шагу. Вообще, эта часть игры для меня оказалась особенно тяжела. Я как-то привыкла, что главное в квесте — «откуда взять, откуда взять, куда потом сложить», а разная болтовня — лишь иллюстрация для лучшего понимания происходящего. Но когда игра создается по технологии НЛП (нейролингвистическое программирование, если кто не знает), и от того, что при беседе с восемнадцатым, скажем, персонажем после четвертой строчки снизу надо произнести вслух вторую сверху, зависит развитие действия в совсем другом месте, сюжетно с ним не связанным, и при этом 3/4 остальной информации — чистая трепология — извините, тут я пас. Вспоминается ужасающий по реализации, но великолепный в этом смысле The Forgotten: It Begins, где вообще ни с кем разговаривать не надо было... Но деваться некуда, и постараюсь обозначить основные пункты, от которых может зависеть развитие сюжета.

Глаза просто разбегаются. Может, вытолкнуть из-под левого пирата бочку? Или схватить черного ферзя и выкинуть в воду? Нет-нет, читайте солюшн.

Во-первых, необходимо поговорить со всеми туристами, которые встретятся: на площади у статуи, в кафе (дама с сумкой), в пародии на известную забегаловку — Планете Трипвуд (Planet Threepwood). С ними надо обсудить талисман оскорбления, и тогда один заметит, что серебряная кружка в Планете Трипвуд похожа на голову обезьяны, другой подскажет, что у медной статуи не хватает шляпы, дама в кафе обнаружит, что золотая статуэтка удивительно напоминает приз за соревнование по прыжкам в воду. В остальном рекомендуемый порядок действий следующий: подойти к кафе Старбукканера (Starbuccaneer's Coffee) и посмотреть в окно снаружи. Там виднеется кофейная чашка. Далее следует войти в кафе, поговорить с барменом (350 местных баксов за чашку кофе, правда, следующая — бесплатно), поговорить с дамой у стойки и стянуть кружку у нее из сумки. Затем нащупать пустую чашку у окна (изнутри ее не видно) и протянуть бармену. Тот нальет кофе. Заначим.

3D-квест

отстаивали свое мнение: мол, да дело не в графике, а в сюжете/геймплее/текстах/идеологии! В общем, все посмотрели на Grim Fandango (два диска, между прочим) и затихли в ожидании. Ожидание длилось примерно год. Пока кто-то не засек на сервере Lucas Arts пустую папку под названием Monkey4. Какой тут поднялся ажиотаж!! Квестовики помоложе кричали, мол, ура, грядет продолжение знаменитой серии. Квестовики постарше посмеивались в бороды и напоминали им, что не все так просто — вспомните, как выглядел GF и сделайте выводы. Сделать выводы помогли скриншоты, выпущенные в Сеть чуть позже — на них был изображен абсолютно трехмерный Гайбраш Трипвуд. Сейчас мы имеем счастье лицезреть все, во что это вылилось.

Что будет потом? Увы, неизвестно. Может, квест по мотивам Star Wars (а чем еще отличается Lucas Arts?). Может, продолжат серию Maniac Mansion. А может, кстати, и сделают трехмерный вариант похождения Сэма и Макса, собаки-полицейского и кролика-живодера... Будем ждать.

ПИРАТЫ

Пиратство (от греч. peirates — грабитель, разбойник) — морской разбой. В международном праве — незаконный захват, ограбление или потопление торговых, пассажирских и других судов, совершаемые в открытом море. В Древней Греции пиратство считалось одним из законных способов обогащения наравне с морской торговлей. В средние века морские пираты не только занимались разбоем на воде, но и захватывали невольников, вели торговлю рабами, грабили приморские города, требовали от них выкупа и даже собирали дань. Некоторые государства использовали пиратов для борьбы за господство на море и захвата земель. В 17 веке этим особенно любили заниматься Великобритания и Франция (все, надеюсь, помнят флибустьера Френсиса Дрейка, случайно открывшего пролив своего имени?). Позже морской разбой был даже узаконен (и назван каперством), чем подрывал морскую торговлю и судоходство в открытых морях. Обычные нормы международного права, касающиеся борьбы с пиратством, кодифицированы в Женевской конвенции об открытом море в 1958 году.

Вот так. А вы говорите — веселый квест, веселый квест...

У стойки презентация местных пирожных. Завернем с собой.

Следующий пункт — дом Стэна (Секунду, телефон звонит... Снимаю трубку. Голос старшего сына: «Мам, Стэн — это тот чувак, который в первой части кораблями торговал. Возьми на заметку»). Он, как всегда, бодр и весел и что-то продает. Нужно взять брошюру (сам даст) и клей возле дома. Затем выдержать рекламный ролик (67 минут). Гайбраш все-таки засыпает. Беда! Надо выпить кофе. Теперь порядок, и по истечении указанного времени наградой за терпение явится купон на питание в Планете Трипвуд.

Следующий этап — гроггерная (micro-groggery). Там сидит в дупель пьяная Карла. Ее лучше не трогать, а побеседовать с барменом, получить бесплатный грог и покататься на аттракционе с брыкающейся морской коровой, поспорив с хозяином, что Гайбраш выдержит два часа. Чтобы не упасть, корову следует полить клеем. В награду за этот подвиг хозяин гроггерной даст Гайбрашу еще один купон в Планету Трипвуд.

Планета Трипвуд это большая американизированная забегаловка с черепом в качестве зазывалы и вышибалы. Он оказался старым знакомым Гайбраша (минутку, тут сообщение на пейджер пришло... дочь сообщает: «Да, мам, Марли, тогда еще в живом виде, уже был в какой-то части Monkey Island, кажется, второй»). С ним тоже надо потолковать. Затем, войдя в ресторан, прочесть меню у входа, пообщаться с туристом у рояля, заказать портрет у местного карикатуриста. Потом уговорить официантку принять у вас заказ. Дамочка с характером, простое подсовывание купона на нее не действует. Надо завести долгую беседу об истории данного места, признаться, что вы и есть Гайбраш Трипвуд (чему никто не верит) и, вынув из девушки всю душу, добиться, наконец, чтобы она вас усадила на стул и подала фирменную серебряную кружку в виде головы обезьяны. Теперь следует подозвать опять художника и попросить, чтобы он запечатлел образ Гайбраша с кружкой в руке. Что и исполняется. Затем в инвентории следует обмазать этот рисунок клеем и налепить его на чашку дамы из кафе. Получается неплохая имитация фирменной кружки. Подменяем одну на другую, и можно отправлять дальше.

● *Двоится в глазах? Да нет, не похоже. Гайбраш в профиль и Гайбраш в фас — как на моих любимых фотографиях из МВДшных архивов.*

Следующий пункт нашей программы — исправительный остров для особо отъявленных пиратов. Туда надо отправиться на лодке, которая стоит возле розового корабля. По дороге Гайбраша обстреляет один придурок на крейсере, который косит под азиатского адмирала. С придурком следует переговорить подробно (выяснится, что он приставлен нашим знакомым мафиози Мандриллом наблюдать и не допускать — вот оно, сращивание преступного капитала с силовыми структурами!) и двигать дальше к острову.

М-да. Угрюмый пейзажик. Справа стоит большой белый домик. Это школа усовершенствования кадров. Любезная учительница приглашает на занятия. Здесь из пиратов делают обслуживающий персонал для гостиниц, ресторанов и др. Наша задача — получить колпак двоечника. Это достигается самыми кровожадными ответами. Например, на вопрос «Что вы будете делать, если увидите, что в библиотеке кто-то вырывает картинку из книги?» отвечать: «Убивать каждого, кто приблизится к этой книге».

Гайбраша выгоняют из школы с колпаком в руках. Однако юный хулиган решает еще позабавиться. Справа на домике виднеется пожарная сигнализация. Ее нужно запустить, тогда из дверей выбежит учительница с воплем «Спасайся, кто может!». В этот момент надо войти в школу и из сундука справа вытащить свисток (манок для попугаев, обалденная вещь). После чего следует отправиться на берег.

На самом берегу стоит кукольный театрик. Наша задача — выманить кукловода. Это процедура длительная, нервная, куклы постоянно меняются, наконец выходит артист анимационного жанра. Ему надо показать рисунок «самого сильного оскорбления», от которого тот в ужасе сбежит. Забираем куклы и идем на берег вправо.

Сержантские советы

Атолл Кноттинг (Knottin Atoll). Жутковатое местечко; ассоциируется с колонией общего режима (да так оно и есть). Сумеречный мир, предназначенный для перевоспитания отъявленных пиратов в законопослушных граждан со специализацией в хост-сервисе. Оснащен каменистыми пляжами, кукольным театром на вечно пустынном берегу и школой переподготовки пиратских кадров для туристического обслуживания. Охраняется сумасшедшим адмиралом на боевом крейсере, чтобы ученики не разбежались.

У небольшого костра беседуют видный пират с двумя одинаковыми попугаями на плече и пиратка. При виде Гайбраша пиратка убегает (с чего бы это?). Оказывается, для адмирала три человека — уже митинг, а митинги он привык разгонять артиллерий-

скими залпами. Бух! У ног Гайбраша песок взрывается пушечным ядром. Ну и ну!

Пока все тихо, надо переговорить с пиратом. Тот поведает, что статуя на площади — его папаши, а шляпу они утащили из вредности и закопали под камнем на берегу, каким — он и сам не помнит. Попугаи на плечах особенные, заколдованные. Один говорит только правду, другой все время лжет. Отправляясь на поиски шляпы на бесконечный каменистый пляж (справа от пирата), надо свистнуть в свисток. Тогда прилетят попугаи и сядут на камень. У них надо спрашивать направление движения, предварительно выяснив, кто говорит правду простым вопросом типа «дважды два». Однако после каждого вопроса попугаи меняются, как шарики под наперстками. Чтобы различить их, надо одного напоить грогом. Пьяный попугай — просто прелесть!

Итак, найдя по подсказкам нужный камень, самое время обнаружить, что одному человеку его не поднять. Привлечем к операции боевого адмирала. Надо разыграть сцену с помощью кукол из театра и вызвать огонь на себя. Главное — вовремя отскочить. Шляпа готова!

Для добычи золотой статуэтки необходимо вернуться на основной остров и отправиться к скале на берегу озера. Гайбраша встретит невыносимо самовлюбленный тип, который сообщит, что он — Марко де Поло — лучший в мире ныряльщик с вышки и чемпион по водному поло (игра слов, однако — нашептывает упущенное мною гуманитарное образование). С ним надо поговорить об его автобиографии, самом сильном оскорблении и вызвать на соревнование. Марко ответит, что для прыжков в воду необходимо получить лицензию. Получить лицензию довольно просто. Для этого надо переодеться в полосатой кабинке и подойти к судейской коллегии (по дорожке налево). Судей трое — один судит технику прыжка, другой следит за брызгами при входе в воду, а третий (небрит, помоложе и с французским акцентом) приставлен нашим вездесущим мафиози, чтобы ставить Марко Поло всегда высший балл, а остальным — по двоечке. С последним надо поговорить, вызвать на откровенность, пусть он расскажет о своей семье, рыжеволосой супруге, детках... Что-то знакомое покажется в его внешности. Ба, да это же он самый изображен на проспекте Стэна в обнимку с блондинкой! Рассмотрим проспект повнимательнее. Как же так, судья говорил, что его жена рыжая! Прекрасно, значит, его можно шантажировать. Применим на судью проспект и обвиним в супружеской неверности. Готово! Клиент наш. Теперь он будет ставить Гайбрашу высший балл.

У судей надо попросить лицензию, и они ее выдадут, предварительно общупав в темноте юного Гайбраша. Затем предъявим лицензию Марко Поло, и тот согласится на соревнование. Первый блин всегда комом, но зато появится предлог подойти к техничному судье и спросить — что вы не так сделали. Судья терпеливо расскажет о фигурах в спортивных прыжках и назовет, какой клавише какая фигура соответствует. Это надо записать — в разных играх разные варианты соответствия. Далее следует вернуться к Марко и обратить внимание на бутылочку с детским маслом на столе. Возле бутылочки надо попробовать пирожное из кофейни. Крем на нем настолько невкусный, что Гайбраш в отвращении его выплюнет. Остаток засуньте в бутылочку с маслом. Теперь можно опять вызывать на соревнование Марко.

Когда Марко готовится к прыжку, объявляются упражнения, которые он будет выполнять. Задача Гайбраша их точно повторить. А чтобы входить в воду без брызг, необходимо предварительно надеть колпак двоечника. Как только удастся добиться всех высших баллов, ваш прыжок первый, а Марко пострадает от голодных чаек.

Возвращаемся с триумфом домой. Увы, напрасны были все усилия, на родном Melee Island власть захватил ставленник Мандрилла. Элейн исчезла, а Гайбраша хватают и интернируют на Остров обезьян.

● *По небу летели облака и Гайбраш Трипвуд...*

Monkey Island

Гайбраш приходит в себя на пустынном пляже. К нему подбегает знакомая обезьянка по имени Тимми (та самая, между прочим, что в начале игры затащила нас в неприятности с особняком). Тимми жаждет общения и бананов. Общение — сколько угодно, а вот бананы слишком высоко растут. На такую банальщину, как «трясти надо»,

Сержантские советы

Собственно, Остров обезьян (Monkey Island). Миленькое местечко, характерное весьма разнообразными ландшафтами — от песчаных пляжей до небольшого, но весьма действующего вулкана. Прямо над головой свисают гроздья бананов, в недрах земли пролегают золотоносные жилы — не понимаю, почему Отис так нервничал при одном упоминании об этом славном клочке суши. Вот некто, например, оценил достоинства данного места, избрав его полигоном для испытания боевого обезьяньего робота.

даже геймеры не поддаются. Прочитайте и заберите записку со столба.

Справа виднеется расчищенный участок джунглей, несколько замусоренный обломками корабля, гамаком и самодельной хижиной. У бревна скучает старик. Это местный отшельник Херман. Он потерял память, похоже, после удара кокосовым орехом, лежащим рядом с гамаком. По принципу клин клином вышибают, надо подобрать орех и кинуть его в бедолагу. Сработало! Отшельник вспомнит события нескольких месяцев, а дальше — опять заклинило. Первое воспоминание — молочная бутылка, лежащая рядом. Ясно, чем теперь кидаться.

Но помимо запечатлевшегося образа бутылки отшельник расскажет про свою шахту по добыче золота. Интересно! Шахта расположена на берегу потока лавы. Справа у входа в шахту прислоненное к дереву стоит устройство типа тонкого золотого ухвата. Его надо взять и отправиться на берег, где в нетерпении подпрыгивает Тимми. Ухватом удобно срывать бананы, и вот гроздь желтых фруктов уже у Гайбраша. Первый плод — для Тимми, остальные — на вынос. С берега следует вернуться в шахту. Чтобы Тимми шел с вами, его следует время от времени подкармливать бананами (по крайней мере, в каждом экране, который вы минуете).

Внимание! Здесь возможна еще одна подлянка. Непоседливый обезьян все время путается под ногами. Если пропустить Тимми вперед, может получиться так, что он не даст Гайбрашу подойти к нужному месту. Следите, чтобы Тимми всегда был сзади в узких проходах!

Внутри шахты все очень запущено. С потолка свисают мощные корни проросших растений, валяются сломанные механизмы. Но дверь в шахту надежно задраена. Надо подойти поближе, открыть вентиляционный люк в двери и положить туда банан. Тимми немедленно нырнет внутрь, люк нужно быстро захлопнуть, несмотря на протестующие вопли, а затем помахать бананом над верхней щелью двери. Дверь откроется, и можно проходить внутрь. По трубе вперед и вниз, в машинное отделение, посреди которого расположен механизм, напоминающий очень большой пластмассовый редуктор от детской машинки. В недрах механизма виднеется явно посторонний предмет. Его надо вытащить ранее упоминавшимся ухватом.

С шахтой закончили. Теперь можно идти играть в наскальный боулинг.

Эта модная игра юных vip-питекантропов — на самом деле просто операция по прочистке вулканических каналов. Перед нами обрыв в разрезе, так что видны частично желоба, по которым перемещается снаряд. Три входа сверху и три выхода снизу. По желобам запущенные снаряды вываливаются в правый или левый выходы. Наша задача — загнать камень в средний выход.

Для этого следует загружать желоба в определенной последовательности:

— сначала нужно кинуть камень в правый канал;

— как только он дойдет до ветки, кинуть камень в средний канал;

— как только этот снаряд дойдет до своей ветки, кинуть камень в левый канал;

— если вы уложились в нужное время, камни столкнутся, и один из них поедет в новом направлении. Как только он заденет ветку на своем пути, кидайте камень в левый желоб.

После непродолжительной тренировки должно сработать. Камни постарайтесь подбирать заранее. Так вот, как только в средний выход попадет камень, оттуда вылетит застрявший булыжник и бухнется прямо в озеро лавы, изменив русла огненных рек. На это стоит посмотреть.

На берегу лавового потока стоит молочная бутылка, но, как только Гайбраш появляется, какая-то резвая обезьянка хватает бутылку и забрасывает на один из островов. Что же делать?!

Возле лавового озера на высокой скале стоит культовое сооружение, отдаленно напоминающее церковь. Подъем в нее по холму слева. В церкви надо обернуться и посмотреть на череп над входом. Его глазницы закрыты тарелками, которые нужно снять золотым ухватом. Потом перейти через мостик над лавовым потоком, где Гайбраша встретит местный служитель. Отцом-настоятелем этого учреждения является (в буквальном смысле) привидение человека по имени Аллегро Распутин. Обращаясь к Гайбрашу, он называет его «товарищем» и говорит «да» вместо «yes». (Неужели это призрак коммунизма, который таки выгнали из Евро-

Смертельный трюк: Гайбраш Трипвуд достает сокровища из подводного пиратского грота!

пы?). У него надо испросить разрешения прокатиться по лавовому озеру, тогда к мостику причалит лодка. Задача номер раз — подобрать молочную бутылку на одном из островов (проезжая рядом, следует дотянуться до бутылки золотым ухватом). Задача номер два — попасть на другую сторону озера.

На той стороне надо пойти в деревню обезьян. В самой деревне сидит на пеньке грустный вождь в бронзовой шляпе. Он изложит Гайбрашу правила игры в Monkey Kombat. Чтобы выдурить у обезьяна шляпу, необходимо его победить в сражении. Прежде чем связываться с вождем, надо отработать приемы на обезьянках, которые встретились на тропе по дороге в деревню.

Monkey Kombat по своему принципу напоминает «камень-ножницы-бумага» в открытую. В ней существует пять позиций: Bobbing Baboon (BB), Anxious Ape (AA), Gimpy Gibbon (GG), Charging Chimp (CC) и Drunken Monkey (DM), причем каждая побивает двух других. Переход из одной позиции в другую осуществляется с помощью боевого клича, состоящего из трех слов на древнем обезьяньем языке (всего слов четыре — Ack, Eek, Oop, Chee). Ваша задача состоит в том, чтобы определить иерархию позиций и алгоритм перехода из одной позиции в другую. Позиции симметричны, то есть, например, если переход из позы AA в GG делается с криком Eek, Oop, Chee, то и переход из GG в AA тоже по кличу Eek, Oop, Chee. Определить конкретные комбинации можно только экспериментальным путем (в разных играх они разные). Так что берите лист бумаги, ручку и приготовьтесь записывать.

Когда вы побьете всех мелких обезьян в округе, Гайбраш сам скажет, что он готов к поединку с вождем. Но перед этим надо обменять медные тарелки на аккордеон у мохнатого меломана в домике на площади. Под мерный перестук тарелочек состоится историческое сражение с предводителем обезьян. Если приемы отработаны безошибочно, вождь отдаст свою шляпу, предупредив, что шляпа — это символ власти, и за ее носителем пойдут все обезьяны.

Теперь идите на крайний правый конец острова, где на большой поляне стоит сооружение в форме обезьяньей головы. На обезьяний нос надо нажать ухватом, голова откроется и, взобравшись по лесенке, Гайбраш окажется в рубке управления. Там надо осмотреться и обнаружить щель на пульте управления. Затем вернуться к старику Херману (чтобы организовать проход через лавовый поток, надо свалить пальму на краю скалы). В старика надо кинуть молочной бутылкой; он вспомнит очередную часть своей жизни — до момента, как он пришел в себя, а рядом лежал аккордеон. Аккордеон у нас имеется. Бац! И несчастный дядька вспоминает все! А Гайбрашу он дает вторую губернаторскую печать — необходимую часть большого оскорбления.

С этой печатью надо пойти на поляну к обезьяньей голове. На голову надо надеть бронзовую шляпу, внутри в щель вставить печать — и процесс пошел. Очень забавно, хочу я вам сказать.

После возвращения на остров Melee рассмотрите три вышки разных размеров. Надо взять большую доску и приладить ее к самой маленькой вышке и взобраться на нее, после чего надо прыгнуть на доску. После нескольких перепрыгов ваш робот-обезьяна окажется на самой высокой вышке с закрепленной на ней большой раковиной. Потяните за рычаг на раковине. Далее вы окажетесь вместе с вашим роботом-обезьяной один на один с огромной каменной статуей, управляемой мистером Мандриллом, в Monkey Kombat-поединке. Отрабатываем навыки управления боевыми роботами.

Повторите позицию, которую принимает этот Голем три раза, иными словами, устройте три раза подряд ничью. Статуе все это быстро надоест и она перестанет повиноваться Мандриллу. Наши победили!

В заключение хочу добавить, что проходить эту игру по солюшну все равно, что целоваться в противогазе — процесс как бы обозначен, а удовольствия никакого. Большинство приличных квестов, если они не совсем тупые, это либо клоунада, либо юмореска. В клоунаде весь юмор на поверхности, его не минуешь в процессе прохождения. А вот в юмореске интересные замечания, смешные истории, анекдоты, в конце концов — весь цвет интеллектуальной мысли авторов творческого коллектива запрятан в глубине диалогов, в скетчах, экзерсисах. В данном случае удовлетворение от успешного нахождения какого-либо особо хитрым образом запрятанного предмета не меньше, чем наслаждение от забавной пикировки молодых супругов или хроники семейства Чизов («А еще у меня есть один брат, он грустные песенки поет».— «Знаю, Blue Cheese!»). В общем, удачного вам времяпрепровождения с Гайбрашем Трипвудом и всеми-всеми-всеми!

P.S. Спасибо товарищам справа, слева и за спиной, многочисленным родственникам и упущенному гуманитарному образованию. MC

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

ТАКТИКА РАСПАДА

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Денис Зельцер aka Maxiden

Слышали про «распад»? Что, совсем не слышали?! Э, да вас, похоже, не причислишь ни к армии поклонников жанра RPG, ни к дивизии знающих, что такое атомная электростанция. Предварительный диагноз: Гомер Симпсон. А теперь контрольный вопрос номер два: с чем у вас ассоциируется слово X-COM? Если с чем-то вроде X-Men, или, не дай Бог, X-Box, вам просьба, товарищ, обратиться к другим разделам нашего журнала. Всем остальным, кто смог ответить хотя бы на один из вопросов нашего импровизированного психологического теста, просьба выковыривать из CD-привода расплавившийся Commandos и заготавливать хлеб да соль: встречаем игру Fallout Tactics.

Паспорт

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Жанр: squad combat strategy
Издатель: Interplay
Разработчик: Micro Forte
URL www.interplay.com

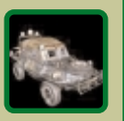
ТЕХНИКА

Raider Buggy

Судя по реакции на ваши приказы, этими агрегатами управляют очень нетрезвые водилы. На Raider Buggies нельзя полагаться, особенно при совершении ответственных вылазок.
Из плюсов можно назвать разве что высокую скорость и неплохую маневренность. Эту машину вам вверят в контроль первой, и при появлении более совершенной техники можете о ней смело забыть.

Броня: *Слабая. Есть защита от пуль и снарядов, но против энергетического оружия совершенно бесполезна.*
Мест: *1*
Стандартная скорость: *35MPH*
Макс. скорость: *45MPH*
Радиус поворота: *15 футов*

B.O.S. Scouter



Идеален для быстрых маневров. Кокпит полностью защищен броней. Способен везти немалые грузы.

Броня: *Слабая. Есть защита от пуль и снарядов, но против энергетического оружия совершенно бесполезна.*
Мест: *1*
Стандартная скорость: *30MPH*
Макс. скорость: *40MPH*
Радиус поворота: *15 футов*

B.O.S. Hummer

Должен стать одним из самых используемых машин в вашем автопарке, надежный, быстрый и весьма боеспособный экземпляр, умеющий к тому же помещать в своих недрах до четырех бойцов. Добротная штука, правда, унаследовавшая некоторые недостатки своего предка B.O.S. Scouter'a.

Броня: *В целом схожа с броней B.O.S. Scouter'a — весьма стойкая при атаках орудиями среднего калибра, но почти беззащитная против крупных снарядов и энергетических атак.*
Мест: *4 (в зависимости от комплектации)*
Стандартная скорость: *25MPH*
Макс. скорость: *35MPH*
Радиус поворота: *25 футов*

Как заведено в разделе «Mission Possible», встречать мы ее будем с мелкоскопом и отверткой — то бишь проводить вскрытие. Игра в самом деле получилась непростая — разработчики поставили себе цель сотворить громоподобную смесь, выбрав в качестве основного ингредиента культовую постъядерную тематику и разбавив ее X-COMоподобной походовой системой, не забыв и про поклонников real-time'a. Надо сказать, коктейль получился весьма и весьма неплохим, но непривыкшие к подобным напиткам Fallout- и X-COM-фанаты могут сначала растеряться. Чтобы у вас не сложилось негативного впечатления об этом замечательном образце игростроения, внимайте нашим советам и рекомендациям, а также прохождениям отдельных особо интересных в плане познавания FT:BOS-миссий. Вперед, исправлять последствия ядерного взрыва!

● *«Ночь, огни, горят три вокзала...»*

● *По ходу игры эта радиоактивная троица станет вам почти родной...*

● *Разрушенное кафе, порванные линии электропередач, ни единой живой души — обычный Fallout-пейзаж.*

Поведение

Режим «часовых» (Sentry Mode) — очень важный инструмент в управлении вашими солдатами. Он запрещает им реагировать на появление противника и даже на атаку с его стороны. Этот режим нужно использовать очень осторожно — только тогда, когда вам надо проскользнуть мимо рассадника врагов или просто незаметно переместить отряд на другую позицию, не выдав себя случайным выстрелом или незапланированным всплеском агрессии ваших горячих парней.
Ни в коем случае не включайте этот режим при обычной игре — иначе есть шанс понаблюдать за таким неприятным зрелищем, как избиение вашего самого крутого персонажа каким-нибудь жалким вражеским недоноском, во время которого жертва будет стоять в позе статуи Ильича и медленно умирать. Когда вы уходите от врагов, лучше всего перевести бойцов в режим Defensive Sentry Mode — ребята будут способны отвечать встречным огнем на нападки противников. Ценность этого режима для незаметного увода своего отряда от врагов в том, что ваши бойцы откроют огонь только тогда, когда их уже обнаружили — до этого они будут незаметно передвигаться, никого вокруг не трогая. Наиболее часто же следует использовать Agressive Mode — тактика отстрела всего, что находится в поле зрения. Рекомендую выставить параметр Percentage to Hit равным 33% (т.е. как только солдат увидит цель, вероятность попадания в которую больше 33% — он откроет огонь).

Отступление

Используйте Sneak Skill (способность скрываться) везде, где только можно — это позволит вам избежать случайных смертей в рядах ваших подопечных. Sneaking просто незаменим во время ведения боевых действий в помещениях, перебегая из комнаты в комнату. Иногда можно заметить плохо различимые очертания врагов, стоящих около стен — хоть по ним и нельзя узнать деталей о противнике,

Сержантские советы

Ни в коем случае не атакуйте, не имея поблизости надежного прикрытия. Тактика победы в FT:BOS — это стрельба из-за угла. Спрятав своих снайперов за какой-нибудь грудой обломков, выводите их на несколько секунд из прикрытия и стреляйте, потом быстро уводите обратно. Так вы сможете уничтожить врага, не потеряв ни единого хитпоинта.

но такое обнаружение часто может закончиться для них весьма летально. Чтобы не повторять ошибок AI, никогда не перемещайтесь вдоль стен или зданий вплотную к ним, и в сочетании со Sneak Mode вы можете преподнести врагам неприятный сюрприз в виде себя и пулеметной очереди.

Отряды

Перемещая отряды, прикрывайте фланги и одновременно просматривайте окрестности на наличие врагов. Если приходится разбивать отряд, делите его на пары так, чтобы каждый боец в паре дополнял по skill'ам другого. SMG и несколько солдат, держащихся вместе, — непростая мишень, которая сможет быстро среагировать на вражеский огонь. Вот несколько убойных комбинаций персонажей.

Пара SMG с шотганом идеальны для захвата помещений или выноса всех их недружелюбных обитателей.

Сопровождайте снайперов медиками, чтобы им не приходилось останавливать огонь для самолечения. Заставьте снайперов открыть огонь и поставьте за ними медиков, которые будут лечить раненых по мере необходимости — таким образом вы получите беспрерывный огонь и хорошие шансы удачно отразить наступление.

3 охотника + 3 медика уничтожат все живое вокруг, правда, на небольшом радиусе действия, с помощью шотганов. Эту комбинацию можно засылать в стан врага, чтобы серьезно подорвать его силы перед вашим финальным наступлением. Минус этой комбинации в том, что и охотники (trappers), и медики обладают довольно низкими weapon skills, поэтому что-то большее, чем шотган им не унести.

Мины

Теперь пара слов о пользе мин. Если вы решили окопаться — лучше средства не придумать. Ибо обнаружить расставленные мины весьма сложно. Особенно если сапер, который пытается это сделать, ниже по классу, чем минер. Делайте выводы. Хороший специалист в команде и все враги взлетают на воздух. Кстати, известен баг в демоверсии FT: BOS, который был исправлен в финальном релизе, из-за него охотники были вообще начисто лишены возможности чуять вражеские мины.

Что делать, если вы чувствуете, что мины где-то рядом? Выведите одного бойца перед колонной и аккуратно продвигайтесь вперед, оставив весь отряд чуть позади, чтобы в случае взрыва на воздух не взлетела вся ваша команда. Вообще любой персонаж высокого уровня способен без труда обнаружить мины: например, по совершенно непонятным причинам DrLove просто идеальный миноискатель... Почему — история умалчивает. Обнаружив мину, можно попробовать разминировать мирным путем — это не всегда получается. В худшем случае она обезвредится вместе с минером. Мину можно уничтожить с помощью выстрела — это свойство можно использовать с большой пользой для себя. Если вы видите, что враги стоят вокруг вашей мины и никто из них не собирается на нее напарываться, стреляйте в нее! Промедление может обернутся тем, что ее просто разминируют, и вы останетесь без великолепного зрелища и легкой победы.

Action Points

В режиме Turn Based Action Points расходуются на доступ к инвентарю, перезарядку оружия, лечение, выстрелы и передвижение ползком. В режиме Continuous Action Points могут восстанавливаться. Следите за вашими AP и не тратьте их попусту. Опасная ситуация, когда ваш AP подходят к концу и вы находитесь в поле зрения врага, ожидая, пока они восстановятся, а они восстанавливаются только при полном обнулении. Чтобы этого избежать, используйте такой прием: вскочив, сделайте несколько выстрелов и вернитесь обратно в темпе вальса. Вы потеряете все AP и останетесь незамеченными врагом, увильнув от опасности зависания на полпути к убежищу, и ваши очки восстановятся снова.

Техника

B.O.S. APC

Незаменимое средство для перевозки бойцов и защиты их от мощных атак. Благодаря гусеницам может разворачиваться на месте. Его плюсы на открытых пространствах оборачиваются минусами: для тяжелой артиллерии лучше мишени не придумать.

Броня: *Толщина брони — средняя. Ее достаточно для защиты пассажиров от большинства видов оружия, в том числе и энергетического.*
Мест: *8*
Стандартная скорость: *10MPH*
Макс. скорость: *20MPH*
Радиус поворота: *0 футов*

Tank

Танк. Его 75-мм пушка выплевывает снаряды на неслабое расстояние. Великолепное средство для атаки, передвигающееся неторопливо, с чувством собственного достоинства. Уничтожить танк очень трудно.

Броня: *Очень мощная броня хорошо защищающая танк от любых снарядов. Дает частичную защиту и от энергетических атак.*
Мест: *2*
Стандартная скорость: *8MPH*
Макс. скорость: *15MPH*
Радиус поворота: *0 футов*

● *Освещение сработано просто на ура. Только вот что тут освещается — грязные радиоактивные развалины да покареженные бочки с отходами.*

Оружие

Calico Liberty 100

Автомат, вмещающий кучу патронов, может нанести немалый урон неприятелю. Умеет стрелять пятью патронами за раз.

Повреждения:	10–20
Радиус действия:	22
Расходование очков:	4–5
Вместимость:	100

Cattle Prod

Лучший друг фермера, использует маленькие энергетические капсулы для подзарядки. Особо опасен в режиме Overload.

Повреждения:	12–20
Радиус действия:	N/A
Расходование очков:	3
Вместимость:	10

Cleaver

Этим тесаком хорошо рубить зверей и других живых и не очень существ постъядерного мира. На большее он вряд ли способен.

Повреждения:	12–18
Радиус действия:	N/A
Расходование очков:	3
Вместимость:	N/A

Colt .45

Классический Кольт 45-го калибра, простой в использовании, точный, с огромной сокрушающей силой. Рекомендуется для использования на живых мишенях.

Повреждения:	5–11
Радиус действия:	N/A
Расходование очков:	4–5
Вместимость:	12

Dynamite

Нитроглицериновая взрывчатка. В комплект поставки включен таймер. Если взрывается в нужном месте и в нужное время, ее жертвы могут образовать второй Мамаев курган.

Повреждения:	20–60
Радиус действия:	N/A
Расходование очков:	5
Вместимость:	N/A

Защита

Для успешной защиты вам понадобятся разные виды войск, но в любом случае ваши войска должны быть снабжены достаточным количеством снайперов, охотников и несколькими SMG. Разместив группы по три снайпера около каждой из стен, вы получите хорошую защиту довольно обширной территории. Через такой заслон будет очень трудно прорваться. Если вам позволяют ресурсы, держите под контролем дополнительную позицию, чтобы враг поломал голову, догадываясь о местонахождении основной части ваших сил. Прорываясь через «фальшивые» укрепления, противник приползет к вам уже порядком измотанным. К тому же это помешает ему собрать большую орду снайперов в одном месте и, возможно, спасет жизнь вашим основным войскам.

Охотники при защите — правило номер один. Два-три охотника при умелом подходе могут порядочно посеять смуту в рядах нападающих. Заминируйте самые популярные места карты вроде ворот и разнообразных проходов, а также крытых областей, по которым пойдут вражьи силы. Если ваша база хорошо защищена снайперами снаружи, можно рискнуть и попробовать заминировать прилегающие территории. Если это предприятие удастся, половина чужой армии живой точно не пройдет.

• *Отстреливайте несчастных псин при первом их появлении — иначе они могут доставить немало неприятностей.*

Помните о врачах! Всегда держите по одному для каждого из группы бойцов. Не забывайте о сочетании «3 охотника+3 доктора», высаживайте по лекарю с каждой группой снайперов. При защите доктора позволяют вести непрерывный огонь, не давая нападающим самим зализывать свои раны.

Для защиты можно использовать и гранатометчиков. Поместите парочку этих ребят на стену и затем поливайте вражеских снайперов и SMG своими гранатами. Вообще гранатометчиков при защите лучше всего помещать на возвышениях, чтобы давать им больший радиус поражения.

Оставляйте свою защиту гибкой: в Fallout Tactics редко удается создать непроходимую защиту на всех флангах, поэтому вам постоянно придется перекидывать силы из одной точки в другую. Допустим, вы потеряли четырех снайперов на правом фланге, оставив эту часть совершенно беззащитной и с минами и SMG на левом фланге. Направляйте оставшиеся силы направо, чтобы заткнуть дыру в обороне, и высылайте пару разведчиков (солдат в режиме Sneak) через зону вне атаки в тыл, чтобы сбить вражеских снайперов на время перестановки сил. Противника все эти действия должны запутать и дать вам дополнительное время на зализывание ран и укрепление обороны.

В режиме Assault не забывайте держать несколько солдафонов внутри базы. История знает случаи, когда, при великолепной защите, несколько вражеских ищеек забирались в базу и касались заветного рубильника.

Сержантские советы

Когда вы нашли новое оружие и не знаете, как с ним обращаться, предлагаю использовать метод экспертизы «на своих». Сохраните игру и прикажите своим ребятам атаковать новым оружием друг друга. Это может показаться глупо, но такой способ действительно дает отличный опыт в применении каждого вида оружия — и в реальной схватке вы будете знать, как пользоваться тем или иным средством уничтожения.

Атака

Атакуя хорошо защищенную базу, вы должны помнить о нескольких вещах. Первое и самое главное, о чем стоит позаботиться при захвате базы,—

вражеские снайперы и мины. Есть два основных подхода, касающихся захвата вражеской базы. Первый — молниеносная атака и быстрый прорыв сквозь вражеские заслоны. Первым делом следует расправиться с охотниками, ставящими мины, еще перед тем, как они сделают свою грязную работенку. После этого расставьте своих снайперов так, чтобы снести вражеских со стен и башни. Существенный минус — подходя к базе, вы открыты снайперскому огню, и при толковой расстановке снайперов создателями базы вам вполне может наступить конец. В таком случае лучше попробовать второй подход. Он заключается в том, чтобы измываться над вражеской обороной медленно и беспощадно, изматывая ее и высаживая своих бойцов в местах сбора большого количества вражьей силы для наведения смуты, одновременно с этим незаметно проводя своих ребят по соседним дорогам и уничтожая супостатов по одному. Для этого нужно тщательно спланировать операцию и действовать аккуратно. Все это отнимет уйму времени и даст обороне возможность зализывать раны. К тому же приготовьтесь к многомильным пробежкам по карте по тем местам, где меньше всего мин. Самое главное — ведите побольше снайперов. У обороны преимущество в том, что она находится выше и у нее лучше обзор, зато у вас есть множество мест, где можно спрятаться. Соберите большую кучу снайперов в одном месте и уничтожьте передний вражеский отряд, одновременно посылая небольшую кучку SMG-пехоты под вражий огонь.

● *Одинокий огонь в ночи — чертовски красиво, и чертовски опасно — в темноте вокруг огня, как комары, собираются силы неприятеля.*

Гранатометчики также весьма эффективны при расправе с толпами защитников за стенами и перед ними. Возьмите несколько гранатометчиков и проведите их вдоль стен и укреплений, чтобы отбросить защищающихся назад и затем продвинуть свой основной отряд внутрь.

И еще пара советов по нападению. Практически в каждом помещении больше одного входа, поэтому атакуйте тех, кто находится внутри, как минимум с двух входов — ваши потери существенно сократятся.

Размещайте снайперов в наиболее удобных позициях, например поездах. При достаточном количестве снайперов к вам не сможет приблизиться ни одна команда, основанная на SMG. Всегда располагайте снайперов с парой медиков и охотников — их шотганы помогут снайперам в ближнем бою.

● *Сколько художники трудились над тем, чтобы нарисовать так точно треснувшую землю, раскрошившиеся стены и грязные радиоактивные бочки? Страшно подумать.*

Создание персонажей

На этапе создания персонажей вы определяете всю дальнейшую игру, так что подходить к этому процессу надо осторожно и с умом. Я предлагаю вам рецепт создания убийцы, близкого к идеалу по большинству параметров, доступных в FT:BOS. Итак, наш супертерминатор может быть двух видов: снайпер и собственно убийца (slayer). Для снайпера лучше всего подойдут Bonus Rate of Fire, Bonus Ranged Damage, More Criticals, Better Criticals и Sharpshooter. Для убийцы берите Bonus HtH, Bonus HtH Damage, More Criticals и Better Criticals. Альтернативный вариант — Action Boy (в особенности, если параметр Agil у вашего подопечного далек от идеала), Educated, Flexible, Gain,

ОРУЖИЕ

Laser Rifle

Лазерная пушка, питающаяся микрокапсулами, убивает наповал. Радиус действия — огромный.

Повреждения:	23–50
Радиус действия:	45
Расходование очков:	4
Вместимость:	12

Avenger Minigun

Пулемет с большим радиусом поражения и огромной вместимостью. Не слишком сильное оружие, но на «слабачков» хватает с головой.

Повреждения:	7–11
Радиус действия:	35
Расходование очков:	5
Вместимость:	120

M-60

Сваливает врагов наповал, стреляет очень далеко. Можно устанавливать на разнообразную технику.

Повреждения:	18–26
Радиус действия:	35
Расходование очков:	5
Вместимость:	50

Mace Glove

Внушительная перчатка, украшенная шипами. В некоторых ситуациях сойдет и она — для разнообразия или в непосредственной близости с вражеской ищейкой.

Повреждения:	6–10
Радиус действия:	N/A
Расходование очков:	3
Вместимость:	N/A

Molotov Cocktail

Сделанная в домашних условиях граната. Выбор революционной молодежи! Значительно слабее динамита, взрывается сразу, действует на большой территории. Рекомендуется уворачиваться от осколков.

Повреждения:	8–20
Радиус действия:	18
Расходование очков:	4
Вместимость:	N/A

Оружие

Pulse Grenade

Электромагнитная граната нереальной сокрушительной силы. Не действует на живых существ, требует непосредственного контакта для достижения наилучших результатов.

Повреждения:	100–150
Радиус действия:	15
Расходование очков:	5
Вместимость:	N/A

Smith&Wesson M29

Мощный револьвер с небольшим радиусом действия.

Повреждения:	12–18
Радиус действия:	15
Расходование очков:	3
Вместимость:	6

Uzi 9mm

Легкая, дешевая, если попадает в цель — по чистой случайности. Стреляет из 9-мм ствола на относительно небольшое расстояние.

Повреждения:	12–18
Радиус действия:	20
Расходование очков:	4–5
Вместимость:	25

Swift, Learner, Packrat, Strong Back, Ranger, Flexible или Explorer. Также не забудьте прихватить Gifted. Если вы взяли Bonus Rate if Fire, возьмите и Fast Shot, в этом случае на один выстрел будет растрачиваться всего 2 очка, то есть вы сможете сделать пять выстрелов за ход, что может очень помочь вам на высоких уровнях. В случае с убийцей возьмите Stealth, тогда вы сможете подбираться к врагам достаточно близко, будучи незамеченными. Вместе со Stealth также рекомендуется брать и Silent Death.

А теперь об атрибутах. Они приведены с учетом присутствия Gifted:

ST=6 (для убийцы — 8); PE=8; EN=6; CH=5; IN=6; AG=10; LK=6.

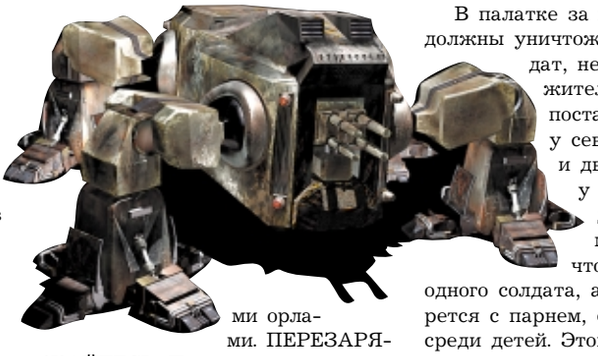
От теории к практике

Прежде чем перейти к иллюстрации вышеизложенного на примере советов по прохождению отдельных миссий FT:BOS, следует прояснить вопрос по поводу выбора режима игры. Прохождение написано для стандартного Turn-Based — этот режим лучше всего подойдет фанатам RPG-игр серии Fallout; режим Squad Turn-Based стоит выбрать апологетам X-COM и Jagged Alliance. Ну а Continous Turn-Based предназначен для хардкорных фэнов риалтаймовых, то бишь RTS, стратегий. Заранее предупреждаю вас, ребята, вам будет труднее всех, выбирайте СТВ на свой страх и риск. Ну а теперь к делу.

Brahmin Wood

Вы начинаете в зоне руин в компании с описанным выше альянсом медика и снайпера. Обнаружив пару солдат и собаку на северо-востоке, постарайтесь перебить их по отдельности, спрятавшись между скалами и пригнувшись. После каждой мини-операции не забывайте перезаряжать все ваше оружие — выбирайте всех своих бойцов и нажимайте «R». Заучите это как молитву и повторяйте, пока не станет привычкой.

Продвигайтесь на северо-запад в сторону бункера. Здесь расстановка людей должна быть такой: двое стоят напротив стены в режиме Aggressive Attack. Третий солдат должен быть направлен в бункер, чтобы обитающий там недруг выбежал наружу и был расстрелян ваши-



ми орлами. ПЕРЕЗАРЯЖАЙТЕСЬ. Поговорив с шаманом (надо пройти на юго-запад), возвращайтесь к бункеру и заходите внутрь. Идите близко к стенам и не приближайтесь к стражнику — его ружье не слишком дальнобойное, но в своем радиусе действия работает хорошо. Тактика поведения в таких ситуациях — передвигаться ползком, а выстрелы делать в прыжке.

Сержантские советы

Увидев толпу агрессивно настроенных существ, первым делом отстреливайте среди них всех четвероногих. Звери чрезвычайно опасны, и пока ваш снайпер будет целиться мутанту в глаз, какая-нибудь шавка может запросто впиться ему в руку, держащую ружье. Потом не отдерешь.

Увидев спящих людей севернее от бункера, поставьте своих бойцов в режим Passive Sentry и подойдите к ним как можно ближе — так, чтобы они вас не заметили. Так вы сможете уничтожить этих «спящих красавиц» без каких-либо потерь. Чтобы избавиться от собак, используйте медика: одним выстрелом он уложит обеих тварей.

В палатке за воротами вы должны уничтожить двоих солдат, не тронув мирных жителей. Для этого поставьте медика у северного входа и двоих солдат у южного. Проведите их в режиме aggressive, чтобы застрелить одного солдата, а медик разберется с парнем, спрятавшимся среди детей. Этого охранника, впрочем, лучше уничтожить до того, как он смешается с толпой детишек. После этого надо разобраться с часовым. Загоните ваших людей в режиме aggressive в толпу детишек, оставьте одного караулить снаружи.

Добравшись до баскетбольной площадки, не пытайтесь в лоб разбираться с местными охранниками. Лучше пройдите мимо забора, уничтожая всех, кто встретится по пути,— это будет пара часовых — и подойдите к охранникам сзади, пристрелив их, как только они сообразят что к чему.

Проходите по комнатам и площадкам, вынося по ходу часовых и прочую мелочь. Используйте любые возможности для ведения партизанских действий: прячьтесь, стреляйте из-за угла, используйте обман и приманку. Хорошая идея — забраться на крышу и отстреливать часовых по одному с высоты. Это можно будет сделать в одном из зданий ближе к финалу миссии. После контрольного отстрела заходите в само здание. Один из наиболее простых способов завершить миссию — зайти внутрь, сделать пару шагов, выстрелить и возвратиться обратно. Потом еще. И еще. Тогда в вас не смогут выстрелить ни разу, зато вы разберетесь со всеми вражескими элементами. Это

● *Всмотритесь в эти лица! Страшно? Смерть страшнее...*

• *Потрясающий выбор амуниции из того, к чему мы так привыкли в Fallout.*

не слишком интересный, но зато самый верный способ. В любом случае, делайте это, пригнувшись. Выбирая оружие для следующей миссии, потратьте все на small guns. Я не шучу! Потом все поймете.

Freeport

Чтобы попасть в комплекс, можно воспользоваться одним из трех путей, отмеченных на карте. Я рекомендую южный путь, так как на нем вас ожидает связной. По пути следите за тем, чтобы не сработали сирены. Для этого следует убирать попадающихся по дороге охранников быстро и бесшумно, чтобы они не успели добежать до рубильника.

Один из самых непростых моментов в миссии — добраться до узницы Рипли, не будучи замеченным и прославленным на все близлежащие территории с помощью все тех же сирен. Для нахождения комнаты Рипли (она располагается на северо-западе от входа в комплекс) и не быть замеченным нужно, чтобы вам элементарно повезло и вы встречали бы всех охранников вдалеке от рубильника. Если прямой путь не дается, вам следует обежать вокруг здания и перестрелять всех охранников с южного и северного входов, чтобы потом беспрепятственно добраться до камеры. Впрочем, это только полдела — открыть ее еще сложнее. Вам придется немало постараться для продалбливания замка.

Севернее находится здание с запертым в нем узником — если вы уже ломали голову над тем, как его открыть, то, скорее всего, зря, потому что для прохождения миссии это необязательно, но из чистого любопытства сделать это все же стоит. Войдите в тент, находящийся южнее, и освободите старца. Выстрелы наверняка разбудят солдат, спящих неподалеку, и вам предстоит жаркая схватка — старайтесь убивать каждого с одного выстрела. У одного из стражников, патрулирующих тент со старцем, обнаружится ключ. Им вы откроете заветную дверь.

Rock Falls

К этому времени у вас должно быть как минимум два снайпера — Farsight и вы сами, если вы стали снайпером. На базе находится еще один остроглазый по имени Ребекка. Следуйте на северо-восток к своему первому препятствию — лагерю. Его надо уничтожить с большого расстояния, методично отстреливая каждого вражеского солдафона. То же самое следует сделать и со следующей недружелюбной группой дальше на северо-восток. Одним словом, ключ к прохождению этой миссии — снайперы.

Странная загвоздка, на которую можно наткнуться — сейф в одной из комнат. Щелкнув на него, игра сообщает — «Out of reach». Этот баг преодолевается так: поставьте персонаж с высоким Picklocks (хоть ту же Ребекку) точно слева от сейфа. Сейф может открыться с первого раза при должном везении, а может не открываться очень долго. Внутри вы обнаружите RadAway и Traps Book — сохраните их или отдайте главному персонажу, так как пока вам, скорее всего, не понадобится персонаж с умением ставить ловушки.

Теперь один из самых важных моментов миссии. Найдя Дэйзи, двигайтесь ползком так, чтобы дать обнаружить себя только двум ближайшим к камере узника охранникам. Пристрелите их, но НЕ ОТКРЫВАЙТЕ КАМЕРУ! Если вы освободите парня, он на радостях побежит наружу и будет убит. Вы освободите его позже. Вам следует полностью зачистить все окрестные здания, в которых охранников десятки, поэтому работы предстоит много. Будучи уверенными в безопасности территории, можете выпустить парня на свободу.

Завершив эту миссию, вы сможете выбрать между двумя заданиями: двигать в Macomb в качестве подкрепления или пойти за батареей в Preoria. В любом случае проходить придется оба.

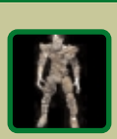
Macomb

Когда вы откроете ворота с контрольной панелью, имейте ввиду, что за дверью вас ждет парень с ракетницей и его друг с пулеметом и гранатометом, к тому же снабженный Stealth, потому трудноразличимый среди интерьеров. Чтобы избавиться от этой компании, пошлите одного вашего Stealth-подопечного этим ребятам в тыл и атакуйте их. Когда они повернутся, пусть ваши ребята хорошенько разберутся с ними.

Самое трудное место в миссии — проехать на «Хаммере» через мины, которые находятся к северу от ворот. Скорее всего, вы не сможете их разминировать,

PAGE

Ghoul



Неудачливые жертвы радиации — люди, которые во время взрыва не нашли себе убежища. Устойчивы к радиации и ядам, но слабы физически и не способны использовать некоторые из наиболее тяжелых видов оружия.

Raider

Люди, упакованные в мощную антирадиационную броню. Не желают помогать обществу в деле построения нового общества, гоняясь за личной выгодой. Обладают усредненными характеристиками, способны применять почти любое оружие, без брони умирают мгновенно.

Super Mutants

Жутко сильные и, как водится, совершенно безмозглые создания, настолько огромные, что не могут носить человеческую броню и использовать оружие малого размера. Обладают бонусом в хитпоинтах, стойки к радиации и ядам.

Wolf

Послевоенные волки сильно похожи на довоенных, только худые. Правда, питаться в стране под названием Wastelands действительно почти нечем, разве что иногда наткнется на человечину... вроде вас.

● *Оружия — завались. А стрелять не в кого... Уже не в кого.*

● *Единственная польза от этих навороченных технических сооружений — их можно использовать в качестве прикрытий.*

● *Самые опасные сюрпризы обычно вылетают из таких вот амбаров: не успеешь оглянуться, а половины отряда уже нет.*

поэтому стоит попробовать провернуть следующий трюк. Заезжайте на тротуар к югу от первой мины. Проезжайте дальше мимо двух мин, чуть сверните на север и проезжайте мимо последних двух. Это очень непросто сделать, вам понадобится уйма терпения, но это возможно. Еще один способ — берите вашего лучшего снайпера, ставьте его на несколько футов от мины и прикажите ему выстрелить. Главное, чтобы снайпер был достаточно далеко. Возможно, этот трюк не будет доступен на этом уровне развития ваших снайперов. Если вы располагаете умением Trap, установите динамит неподалеку от мин. Теперь надо быстро бежать. Очень быстро. Если и это не выходит, вам надо найти гранатометчика с большим запасом гранат, уничтожить его и отдать все гранаты Ребекке. Если ее Throwing больше 32, она сможет забросить гранаты достаточно далеко, чтобы не быть раненой самой. Кстати, достаточно зачистить только одну сторону дороги.

В конце миссии вам попадется отряд из нескольких снайперов и парня с ракетницей. Со снайперами следует разбираться по одному, отстреливая их с крыши здания с юга — для этого вам понадобятся лучшие снайперы. Что касается парня с ракетами, его лучше уничтожить первым, послав вашего бойца в ему в тыл: с обратной стороны здания, где расположились стрелки, есть лестница. Стоит ли говорить, что ваш посыльный должен быть замаскирован и осторожен настолько, насколько это вообще возможно.

Preorla

Когда стенете покупать оружие для этой миссии, обязательно добавьте к себе в арсенал несколько rad-X — они вам понадобятся, так как в некоторых местах этой миссии насекомые будут вас прямо-таки пожирать. Вы найдете немного Rad-X перед входом в зеленую ванную. В самой ванной и дальше насекомых просто море, и без Rad-X вам здесь не пройти. Против надоедливых тараканов также неплохо действует Magnum.

Чит-коды

Физиономия улыбающегося блондина, встречающаяся в играх серии Fallout чуть ли не на каждом заборе, взята из американских пропагандистских фильмов 60-х, объясняющих американскому народу, что делать, если Советский Союз скинет атомную бомбу на территорию Соединенных Штатов. В фильмах этот блондин показывал, что делать при объявлении о приближающейся бомбе, как найти ближайшее убежище и как открыть консервы с тушенкой.

Еще одна гроза этого уровня — орудийные башни, которые активизируются как только вы включите электричество. Каждая из них имеет 350 хит-пойнтов, что делает их почти неуязвимыми. В этой миссии встретится много пушек, поэтому вам наверняка придется воспользоваться более чем одним методом для избавления от чертовых турелей. Вот несколько советов.

Если у вас нет взрывчатки, можете воспользоваться тем, что турели регулярно спускаются вниз, и вам надо пробежать мимо них, после их исчезновения. Но у вас, скорее всего, не будет на это времени. Поэтому наверняка придется воспользоваться прикрытием. Турели стреляют довольно неточно, и, если повезет, можно пройти без тяжелых потерь. Впрочем, это очень рискованно. Можно попробовать поставить вашего лучшего гранатометчика неподалеку от них — но эффект от гранат будет не столь сильным, как хотелось бы. Если у вас есть персонаж класса thief, заставьте его вытащить из пушек все их энергетические элементы. После этого турели с большого расстояния будут стрелять в вас обычными снарядами — причинить какой-либо вред они больше не смогут. Еще одно наблюдение: если вы заставите ваших снайперов стрелять по турелям, пушки не отключатся, но попадать в цель будет только каждый двадцатый выстрел. В режиме real-time замечен такой баг: если дождаться, пока пушки спустятся вниз, и начать атаку, они не станут подниматься, и замочить их можно прямо там.

Quincy

В этой миссии вы познакомитесь с новой головной болью — Death-Claws. У каждого из них как минимум 120 хитпоинтов (у некоторых бывает и по 200), так что патронов на них уйдет це-

лая куча. Есть разные стратегии умерщвления ненавистных тварей. Итак, если вы играете в real-time, попробуйте такой способ: двое солдат стреляют, соответственно, по левой и правой ногам тварюги, а один — тот, на которого она нападала с самого начала — бегает вокруг как бешеный. Deathclaw быстро загнется, проверено неоднократно. Если вам повезет и удастся поставить ловушку в виде динамита на пути твари, разместите побольше своих людей, снабженных шотганами и магнумами неподалеку, и ждите результата. Здесь, как часто бывает в FT:BOS, все может решить один удачный выстрел. Против DeathClaws также весьма эффективны гранаты.

Сложная часть миссии — когда вы поднимаетесь по лестнице после первой встречи с DeathClaws, командир наверху включает сигнализацию, чего допустить ну никак нельзя. Поэтому он должен быть умерщвлен очень быстро — посылайте наверх не менее трех солдат с шотганами и дробовиками в режиме aggressive. В этом случае враг долго не проживет, и сигнализация будет оставаться спокойной и невозмутимой. Есть еще один способ: установить около сигнализации мину и сделать контрольный выстрел, чтобы спугнуть командира. Он побежит к сигнализации и... основная часть миссии завершена.

● *Иногда можно запутаться и в трех стенах, приняв их за лабиринт.*

Mardin

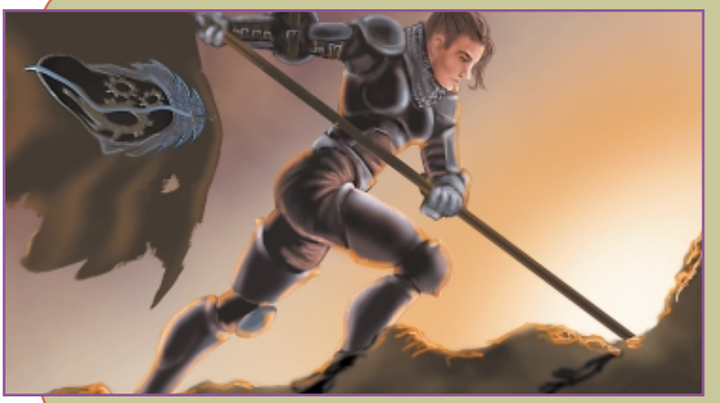
Скорее всего, вы не сможете побить императора Даара при первой встрече — это и не нужно. Пальните в него пару раз и идите через мост. По пути истребляйте всех DeathClaws, которых встретите, хотя всех вам все равно не перебить. Найдя камеру с DeathClaw-мамой, поговорите с ней — все DeathClaw отныне на вашей стороне. С ними вы справитесь со стариком императором без всяких проблем.

St. Louis

Мутантская база, где порылся Главный, которого вам во что бы то ни стало надо отыскать, охраняется настолько хорошо, что напролом прорваться туда просто невозможно. Поэтому придется воспользоваться хитростью: вы должны заставить тупоголовых охранников обратить на себя внимание с достаточно большого расстояния так, чтобы разъяренные мутанты вышли на поединок, спустившись по лестницам. Там их ждут ими же установленные мины, и вход на базу станет совершенно безопасным. Правда, попав на базу вы обнаружите, что никакого Главного здесь и в помине нет — но вы с чистой совестью можете двигать всем вашим отрядом на позицию 3, отмеченную в задании.

Jefferson

Где-то в середине миссии вы опять наткнетесь на так полюбившихся вам турелей из Preoria. И, как всегда, с ними можно разбираться по-разному. В Jefferson от турелей можно избавиться очень просто: уничтожьте генератор, и тогда пушки подохнут сами собой. Также можно провести серию атак по сенсорам пушек, тогда они станут слепы и не будут представлять из себя никакой опасности.



Kansas City

Перед миссией закупите много снайперов и тяжелого вооружения, ОЧЕНЬ МНОГО!

У вас будет очень мало времени на расстановку сил перед нападением мутантов, поэтому переключите игру в режим Turn-Based. Не стоит заниматься расстановкой мин — сейчас на это нет времени, вы сделаете это позже. Главное, выжить после первой атаки мутантов. Они будут нападать с трех сторон одновременно, основные силы придут с юга. Направьте к южным воротам четырех бойцов с тяжелым вооружением, а оставшиеся двое должны защищать западный

● *Что может быть лучше дружеской посиделки у костра, когда кругом враги!*

● *Ночь. Заброшенный склад. Где-то засели враги.*

● *Собака — друг человека.*

● *Вот что осталось от бывших когда-то непреступными стен...*

вход. Северные ворота и так хорошо защищены, к тому же там уже расставлены мины, поэтому туда никого ставить не надо.

Ваши снайперы должны вынести первым делом вражеских ракетчиков и автоматчиков. Для этого снайперов стоит отправить на крышу — радиус атаки серьезно увеличится. По возможности делайте точечные выстрелы, чтобы ослепить мутантов или сделать их неподвижными. Можно стрелять по рукам тех, кто несет тяжелое оружие — они перестанут его использовать.

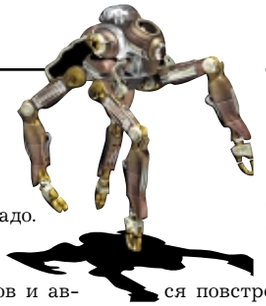
Osceolla

Загвоздка этой миссии — ворота, ведущие на территорию базы. Проблема в том, что, как только вы войдете в одни из ворот, вас тут же вынесут вперед ногами обитающие там охранники. Здесь одна из немногих эффективных тактик — делать буквально пару шагов за ворота и отстреливать все, что находится в поле зрения, затем бежать обратно и заходить в другие ворота с тем же намерением. Таким образом, медленно, но верно вы зачистите себе свою дорогу на базу.

Если вы решили проникнуть на базу через подземный тоннель на востоке и уже приготовили свои лучшие силы, чтобы вынести трех крепких охранников, стоящих у входа, я вам скажу вот что: овчинка выделки не стоит. Внутри тоннеля сильное радиоактивное излучение, а поднявшись из тоннеля по лестнице наверх, вас тут же атакует целая куча местных мутантов. Так что, увы, иного пути, кроме злосчастных ворот, нет.

Зайдя на базу, не стесняйтесь стрелять по всему, что можно взорвать: по бочкам с бензином, коробкам со взрывчаткой. Вы наверняка обнаружите после взрывов множество трупов мутантов, которые поджидали за этими бочками и коробками.

Прохождение финальной комнаты миссии — работа не для слабонервных. В ином, кроме Turn-Based, режиме ее пройти практически невозможно. Следует воспользоваться обычным для FT:BOS приемом — открываете дверь, заходите на пару шагов, стреляете и закрываете дверь. Потом еще раз. И еще... Так до победного конца. Другой способ: отведите неспособных стрелять (вроде медиков) подальше и выстройте всю свою армию напротив двери. Выстрелив, отведите их назад. И так, пока все 150 хитпоинтов существа Gammorin не будут сведены на нет.



Junction City

Здесь вам придется повстречаться с весьма дружелюбным народом, называющим себя The Reavers, то есть попросту воры. Они активно применяют энергетическое оружие и пользуются тем, что ваши люди с ними знакомы не слишком хорошо. Радиус поражения их орудий такой же, как у снайперов, но повреждений они наносят значительно больше. В общем неприятные ребята. Первым делом надо убирать тех Reaver'ов, которые обеспечивают подзарядку (для этого лучше всего подойдут снайперы и побольше), двигайтесь в их лагерь и разбирайтесь с остальными. После этого хорошенько осмотрите тела убитых и в качестве трофеев получите кучу лазерного оружия, без которого пройти миссию будет гораздо труднее.

Great Bend

В этой миссии вам понадобятся мины. Много мин! Также не поскупитесь на покупку энергетического оружия.

На карте этой миссии не отмечены контрольные точки, поэтому вам придется исследовать всю карту и побывать во всех местах. Ни одна миссия не сравнится с этой по количеству добытого с трупов оружия и амуниции! По ходу дела наиболее полезными видами оружия, как я уже сказал, окажутся лазеры и мины.

Во время прохождения Great Bend вам может пригодиться один трюк. Когда вы найдете контрольную панель, которая открывает ворота, поставьте пятерых ваших людей напротив закрытых ворот и еще шестерых около панели. Все должны находиться в режиме overwatch, само действие должно идти в Turn-Based. Откройте ворота, ваши ребята расстреляют все, что будет в зоне видимости, закройте ворота — и так, пока все враги за воротами не будут умерщвлены. При этом никто из вашего отряда не потеряет ни единого хитпоинта. MG

СЮРРЕАЛЬНОЕ ЧТИВО

О скорейшем сожжении всех ведьм

Сергей Аверин aka Index

Итак, городок Блэр 1786 года от рождества Христова. Главный герой, промелькнувший во второй серии трилогии, — охотник на ведьм, Джонатан Прай, появляется, чтобы окончательно разобраться с разбушевавшимся злом. Люди в панике покидают свои дома.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Ведьма — колдунья, вступившая в союз с дьяволом ради приобретения сверхъестественных способностей.

Город

В конце улицы вы встретите мужчину, по всей видимости убегающего с сыном. Мальчик обмолвится об Элли Кэд... Отец его прервет, но мы-то уже догадались, что речь идет об Элли Кэдвард. Она-то и есть та самая пресловутая ведьма. Мужчина заочно знакомит вас с судьей Ионой и местным пастором, отцом Хейлом Добряком. Первый находится в зале суда, второй — соответственно в церкви. Зайдите в зал суда, это последнее здание перед церковью справа. В доме сразу поверните направо. Иона сообщит, зачем вы появились в Блэре. Это на случай, если вы страдаете потерей памяти. Он расскажет о двух людях, задержанных по подозрению в причастности к делу Кэдвард. Первая, Элизабет Стайлер — женщина, найденная в доме ведьмы в странном невменяемом состоянии. Судья обвиняет ее в колдовстве. Второй — городской пьяница Хиррум Хистой. Этот парень страдал манией преследования: ему казалось, что по его следам идет ведьма. Вы просите судью дать возможность поговорить с подозреваемыми, после чего получаете ключ от тюрьмы и карту леса с указанием места — Гробовая скала, которая упоминается в рассказе Ионы. По окончании разговора не забудьте ключ и снимите со стены страничку Wanted. Выходите из зала суда. Справа от входа, на дереве за бочкой, еще одна страничка Wanted. Захватите и ее тоже. Идите в церковь. Пастор находится за белой дверью в дальнем правом углу здания. Из беседы вы узнаете новые факты о сверхъестественном. В частности, Хейл упомянет о девочке Изабель Эйби, которая довела до сведения общественности факты о деятельности Элли Кэдвард, что и позволило последнюю осудить. После разговора с пастором можно направляться в темницу для свидания с подозреваемыми. Обойдите здание суда слева и увидите лестницу, ведущую в подвал. Воспользуйтесь ключом, который дал вам судья. Поговорите с Хиррумом — он откажется отвечать на какие бы то ни было вопросы до тех пор, пока вы не принесете ему забытую в амбаре бутылку. Элизабет мирно посапывает на своих нарах. Ее не стоит трогать, она все равно пока не отреагирует. Выходите из тюрьмы и идите к амбару. Это следующее здание по правой стороне улицы за зданием правосудия. Там вы столкнетесь нос к носу с ярким представителем первых двух серий, дьявольским псом. Убейте собачку и заберите бутылку, стоящую на ящике. После этого возвращайтесь к жаждущему заключенному. Виски моментально развяжет язык старому пьянчужке, но информацией он вас ценной не снабдит. Однако его пламенная речь, смешанная

Паспорт

Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward tale

Жанр: Футуристический квест с элементами action
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Ritual Entertainment
URL http://www.ritual.com

ЧИТЫ

Если вы отчаялись пройти игру честно, попробуйте пожульничать. Нажимайте в игре F10 и вводите что-нибудь из следующего.
GODGAMES — режим бога.
WINBLOWS — все оружие.
AUTOAIM — включение автоприцела.
SKELETONKEY — получение специального ключа.
MOREAMMO — восстановление патронташа (только пули).
GOREMODE — включение расчленения (врагам можно отрубать руки, ноги. Да к тому же один выстрел из мушкета их делит пополам).

Несколько хинтов по применению
– После каждой подгрузки игры все читы сваливаются, поэтому не забывайте вводить повторно.
– До момента передачи вам шкатулки с заключением зла нельзя пользоваться кодом WINBLOWS. Иначе не сможете продолжать игру. Это — баг.
– Если читы не вводятся, проверьте, каким языком вы пользуетесь, и при необходимости смените раскладку на английскую горячими клавишами.

с парами выпивки, разбудит Элизабет, и разговор переключится на нее, после чего выяснится, что: а) Элли Кэдвард действительно может разговаривать с людьми на расстоянии и б) Элизабет действительно практиковала колдовство, но, как она утверждает, исключительно в мирных целях. По окончании разговора выходите из тюрьмы — пора совершить путешествие в лес, на старый добрый Гробовой камешек...

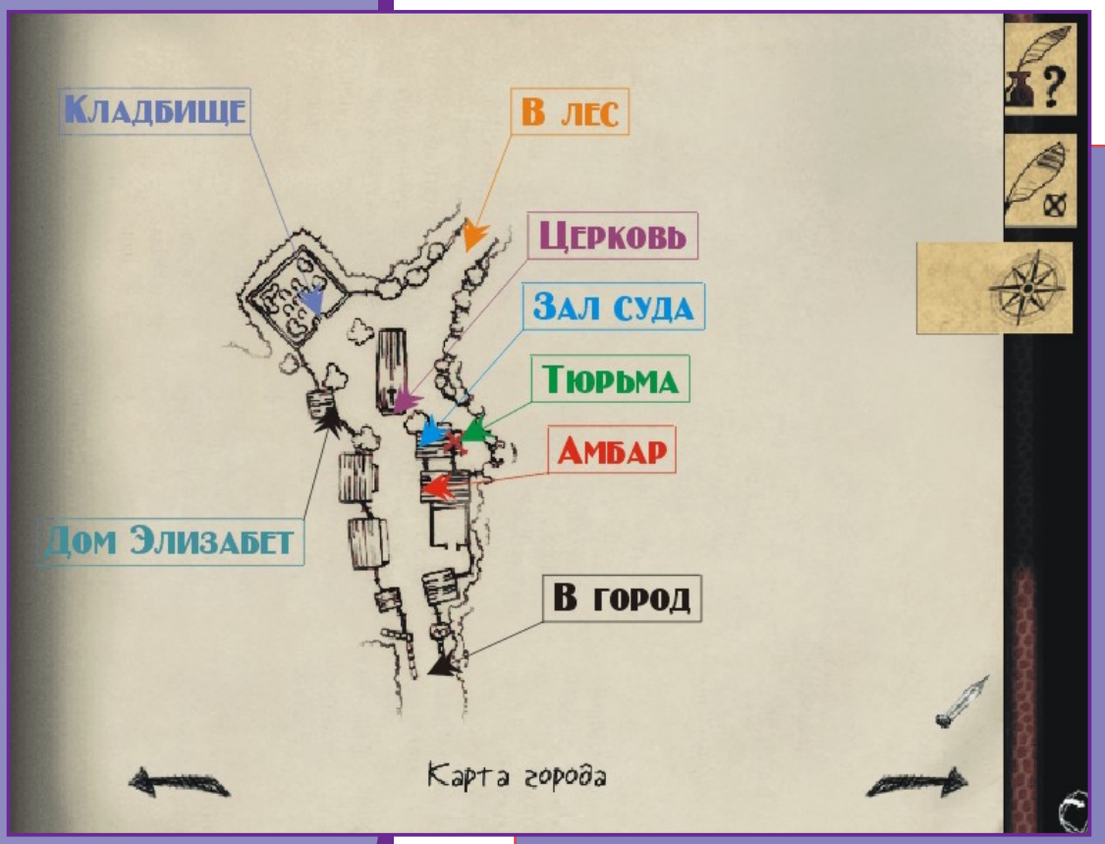
Лес

Периодически сопоставляйте карту, которую вы получили от Ионы, с тем, что будет открываться на вашей карте. Так вы без труда найдете путь к скале: на первом перекрестке поворачиваете направо, а на остальных — налево. Не обращайте внимание на попадающиеся по дороге трупы — они ПОКА не опасны.
У скалы вас встретит приторочченный к камню ребенок и милый голосок Духа Зла, Хек-Айтомикса. Не отходя от кассы, Дух нашлет на вас штучек семь-восемь злобных зомби, у которых явно не добрые намерения. Первая волна нападения — четверо. Не жалейте патроны: практически каждый монстр, умирая, оставляет вам магазин, реже — здоровье, совсем редко — ману. Зомби выбрасывает по 20 пуль (каждый), а для того чтобы забить его, требуется от трех до пяти. Поэтому у вас практически всегда полный боекомплект.
Не забывайте делать промежутки в пальбе: дайте твари прийти в себя от выстрела и продолжить движение, а только потом стреляйте. В противном случае пули будут пущены впустую. Если же случилось невозможное и пули кончились, доставайте посох в виде креста и, пятясь, отсекайте части тел у этих тварей.
Не расслабляйтесь после подавления первой волны — за ней последует новая. Если все пойдет удачно, вы сможете добить всех и освободить ребенка. Истерзанное дитя нужно доставить в город.

● *Виселица в трех метрах от тюрьмы очень красноречиво говорит о скорости суда в городке Блэр. Суда над ведьмами особенно. Сейчас в темнице как раз одна из претенденток.*

Сержантские советы

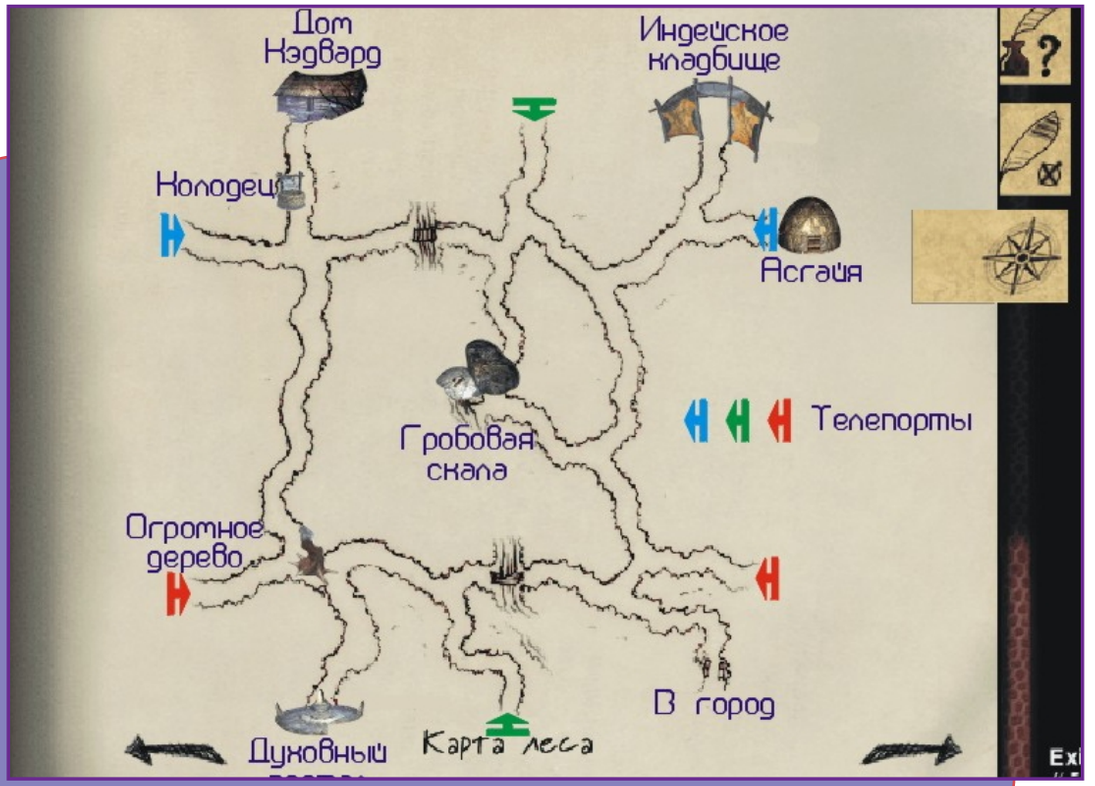
Охота на ведьм в Европе 15-17 вв. породила отдельную ипостась юриспруденции, направленную против колдуний. Первым кодексом стал небезызвестный «Молот Ведьм» выпуска 1487 года.



Город

Оказывается, бедная девочка — та самая Изабель Эйби, о которой рассказывал Добряк в начале игры. Иона, добрая душа, отдаст вам свое ружье, сетуя на незначительность вашего оружия. Пастор же, в свою очередь, поделится информацией о почившем в бозе Великом Священнике, унесшем с собой в могилу святой крест, и передаст вам свиток, который должен открыть ворота кладбища. Вперед на кладбище. Открыв ворота с помощью свитка, вы заходите внутрь. Если бы могилы не начали вскрываться, было бы странно. Сперва вылезут трое зомби. Сложность в том, что двигаться они начинают синхронно и окружают равномерно. Попробуйте отойти в угол и сузить угол атаки, после чего уложить, как минимум, одного, а лучше двоих на расстоянии. Можно из только что полученного мушкета. Положите этих троих, вылезут еще столько же, включая того самого Великого Священника. Никакой он не священник, а всего-навсего первый босс. Правда

убивает на редкость легко. Забирайте крестик, упавший с трупа, и уходите с кладбища. Надо вернуть эту «реликвию» священнику, чтобы тот объяснил, как с ней управляться. Осталось только лишь поговорить с Элизабет относительно того, как найти убежище Элли Кэдвард. Бэтти говорит, что без карты не обойтись. У нее есть карта, но она находится в ее доме, в магической книге заклинаний. Все, что вам нужно сделать, это смотаться к Бэтти домой, забрать книгу и вернуться в темницу, чтобы получить карту. Домик находится сразу за церковью, если смотреть на нее от здания суда. Заходите внутрь, используя ключ, которым вас снабдила Элизабет. Книга находится в дальнем правом углу. Как только вы ее поднимете, на пиктограмме на полу погаснут все свечи, и появится воинствующе настроенный призрак. Идеальное средство апробировать ваше новое оружие. Доставайте крест и поджарьте это нечто. Только не увлекайтесь, мана расходуется с катастрофической быстротой, а пополнить ее можно не везде. Может быть, выгодней попрактиковаться в стрельбе. Когда призрак окочурится, дверь откроется. Возвращайтесь в тюрьму. Бэтти даст вам не только карту, но и шкатулку с камешками, парализующими зло. Очень полезная вещица, когда вас окружают. Наверное, вы уже это поняли. Теперь у нас есть все, чтобы нанести визит в дом Кэдвард. Держись, старушка Элли. Я уже иду.



Лес

В первой серии нашей путеводной звездой была белая сова, в третьей — белый волк. Он приведет нас к старому, доброму индейцу Асгайя Гигаджеи. Да, не таким я его помню в первой серии — помолодел, кепарик из медвежьей головы нацепил... Краснокожий расскажет о своей версии происходящего. И напоследок добавит, что в его лице я всегда найду доброго советчика. Дорога из его логова одна, поэтому не заплутаете. Пора-таки определиться, правильно ли ваше предположение о том, что во всем виновата бабуля Кэдвард. По аналогии со скалой добирайтесь до дома Элли. Входите в дом и сразу поворачивайте в комнату справа. Из нее — в следующую комнату. Там дверь в подвал. Когда вы попытаетесь ее открыть, появится Дух Кэдвард. Он скажет, что вы, дескать, еще слабы для борьбы со злом, и спустит вас с лестницы. Вот грубиян. Обратно к хате Асгайя. На перекрестке за мостом поверните налево, так короче. Старик вас порадует — вы избранный. Что в переводе значит «вы попали». В арсенале Джонатана появляется кукла вуду, олицетворение Сенсора Спектрального Сигнала первой серии: при появлении сверхъестественного начинает верещать и барахтаться, как пейджер на вибрации. Бегите обратно в дом Элли. Дух Кэдвард откроет свое настоящее лицо и окажется... боссом. Довольно легко убивается мушкетом вкупе с камешками Элизабет. Заходите в дом и идите к подвалу. Освободите индейского мальчика Айавамату, и он даст вам в награду

● Над животными в игре издеваются как хотят! Представьте, что ведьма сделала с бедной собачкой!!! Или это все же жеребенок?.. Да не важно, жалко скотинку!

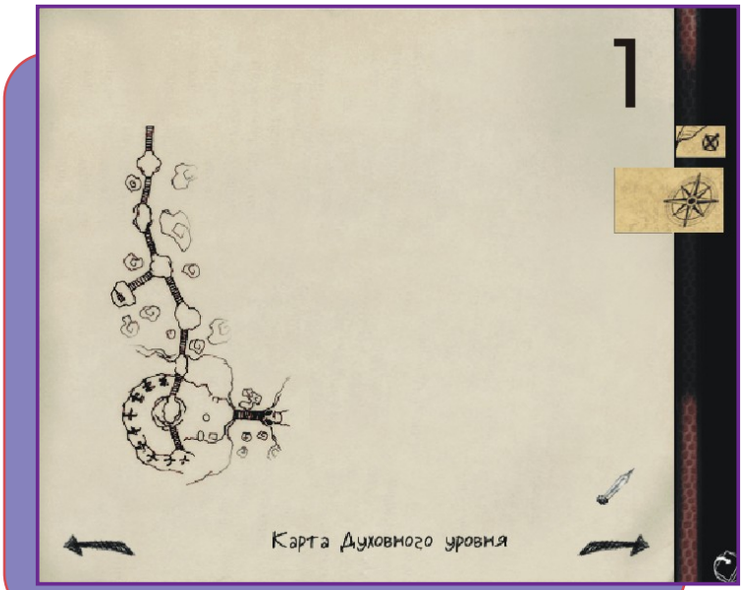
● После каждого сохранения Джонатан тупо упирает мушкет себе под ноги. Даже не задумываясь, что у него за спиной с земли поднялся зомби, который сейчас будет его рвать.

Сержантские советы

Места появления зомби строго фиксированы. Поэтому стоит запомнить все места глобальных озер крови, и вы практически всегда будете встречать врага во всеоружии.

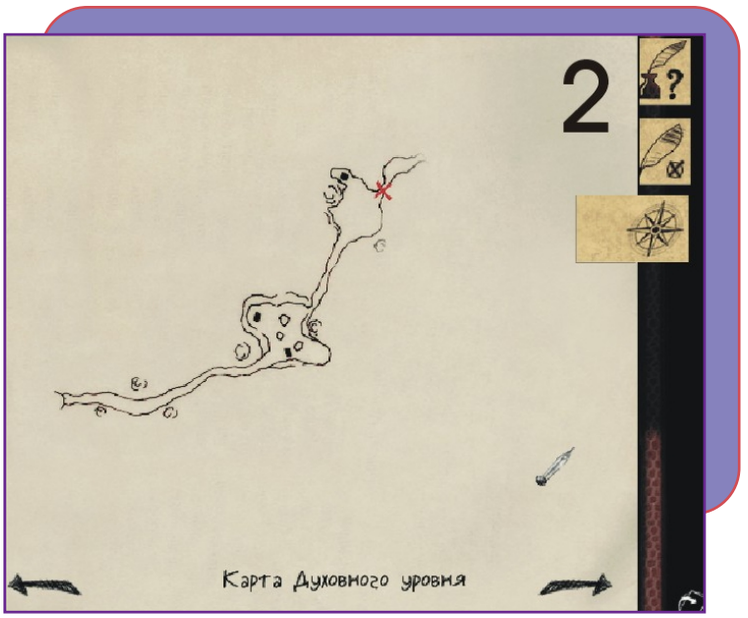
● *Удивительный девайс. Когда черепа занимают свои места на пяти шестах, из лавы поднимается мостик. Интересно, а можно их будет забрать на обратном пути?..*

талисман Духа Великого Орла, Ошаджагеи, по его словам, позволяющий путешествовать на большие расстояния. У крыльца вы встретите Асгайю. Он порадуется освобождению члена своего племени и расскажет, где искать остальных детей. В дополнение вы получите у индейца твану (Ура! Наконец-то. Я уже соскучился по этой вязанке хвороста.), открывающую проход через портал духовного мира, и лечебную твану, исцеляющую вас за счет использования маны. Бегите к указанному порталу — к тому времени он как раз появится на карте.



Духовный мир

Идите по навесным мостикам строго прямо. По пути уничтожайте духов. Очень подойдет для этого мушкет и огненный крест. Хотя и то и другое быстро истощает боеприпасы.
При ближнем бое не гнушайтесь пользоваться обычным посохом. Пробежав по вьющейся дорожке чьего-то гигантского позвоночника, вы натыкаетесь на череп динозавра, дружелюбно приглашающего заглянуть ему в пасть. Заходите. Идите по узкому коридору. Убедитесь, что и у дьявольских псов бывают души.
В конце этой дорожки будет полянка, на которой вас атакуют восемь душ зомби (2 волны по 4 штуки в каждой). Пятьтесь кругами, используйте относительно невысокую скорость передвижения этих тварей. Но учитывайте, что после первого попадания из мушкета (а для смерти обычно нужно только 2) дух переходит на бег. Ну да замочите с Божьей помощью. И с помощью тван, разумеется. Освободите индейского мальчика — он даст вам талисман Хниагвая, Духа Великого Медведя. Этот амулет должен придать вам смелости. Продолжайте движение и выходите из пещеры. Подойдите к разрушенному мосту и активизируйте талисман Духа Великого Орла. И вот вы уже на другой стороне пропасти. Тут же готовьтесь к нападению троих зомби и одного пса. Сложность в том, что отступать некуда — позади пропасть. Здоровье придется потратить... Однако вы его достаточно быстро восстановите за счет выброшенного духами здоровья. Идите дальше.



По пути выяснится, что джиены (они же древесные пауки) тоже перекочевали из первой в третью серию. Кстати, обязательно воспользуйтесь естественным телепортером из одного края леса в другой. Это отрезки пути на карте, ничем не заканчивающиеся. Очень, знаете ли, экономит время. Добравшись до портала, поднимитесь на пьедестал и активизируйте твану перехода.

Сержантские советы

Зомби желательно вытащить из экрана на другой, чтобы избежать появления следующего. Против джиенов советую вообще не драться — они слишком медлительны.

На островке, окруженном пятью мостами, тусуется очередной босс — слуга Хек-Айтомикса, некий монстр по имени Хино. Типа пытается вас запугать. Мушкетом его, можно пылающим крестом. Мушкетных выстрелов, по моим подсчетам, нужно шесть. Когда монстр удаляется, — готовьтесь к атаке. Здесь главное беготня. Отступайте к краю того островка, на котором вы находитесь. Когда монстр приближается, идите ему навстречу и стреляйте в упор: в этот момент он никак

не отреагирует, кроме как потеряет часть здоровья. Когда же тварь издыхает, ее душа освобождается и выясняется, что на самом деле она не такая уж и грязная, душа эта. Призрак одаривает вас Посохом молний и переносит вас и освобожденную индейскую девочку в реальный мир.

Город

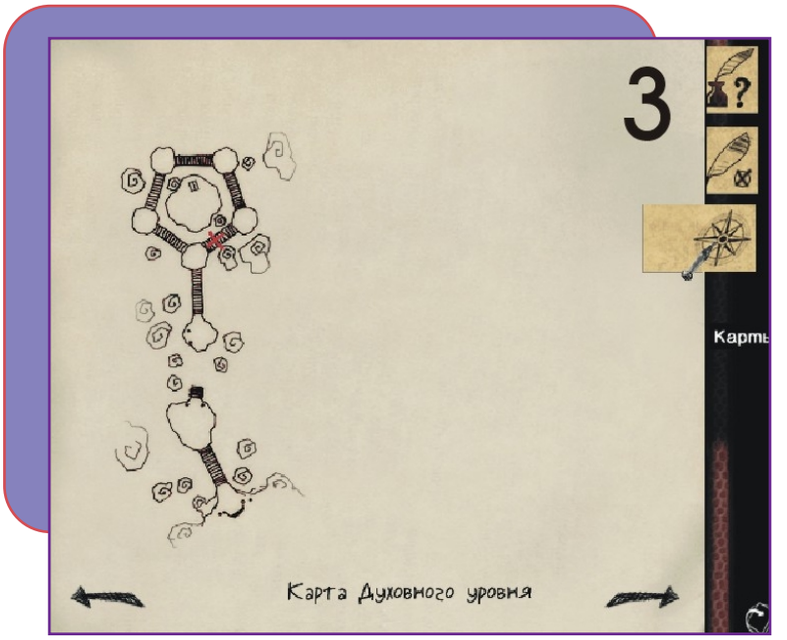
Теперь вам осталось пройти через демонический мир. Но сначала уладим все дела в городе. Иона скажет, что с вами хотела повидаться Элизабет. Очень кстати, ибо она готова открыть местонахождение врат в демонический мир. Бегом в тюрьму. Место-то она знает, но откроет его только в обмен на лечение какого-то огромного дерева в лесу. Вы уже видели его по пути к порталу духовного мира. Идите в лес.

Лес

На карте к тому времени появится конкретная метка дерева. Добравшись до него, обойдите его вокруг. На одном из многочисленных выступов лежит ваше очередное оружие — мешочек с заразой. Эдакие жучки, нападающие на противника и отнимающие его жизненную силу. И дерево спасли, и боекомплект пополнили. Теперь можно возвращаться в город и требовать с Элизабет информацию.

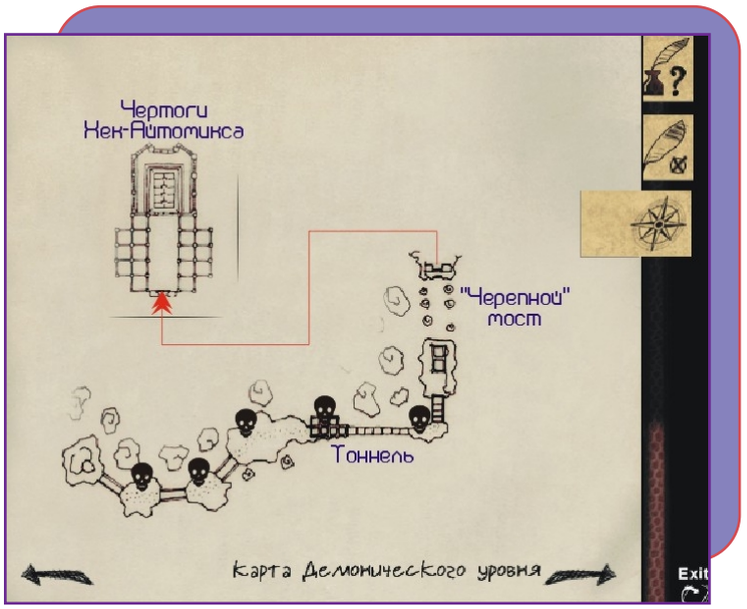
Город

Первым и единственным местом назначения этого визита в город будет посещение опять-таки тюрьмы. Элизабет объяснит предназначение мешочка и скажет, что найти врата в демонический мир можно только с помощью тваны, собранной из останков индейского воина. Тут в разговор вмешается протрезвевший Хиррум, который, оказывается, видел древнее индейское кладбище в лесу. Трясущейся рукой пропойцы он ставит крестик на вашей карте в том месте, где находится захоронение. Бегом туда.



Лес

Доберитесь до индейской святыни. Вход преградят стражи-призраки. Они, дескать, пустят на святые земли только самого смелого из людей. Тут пригодится талисман смелости, Дух Великого Медведя, который дал один из спасенных вами детей. Используйте его и смело заходите внутрь. Идите по дорожке, периодически отстреливая вылезающих из-под земли индейцев-зомби. На полянке с восемью могилами готовьтесь к настоящей сече: вас ждет четыре волны нападающих. Сначала появятся четверо зомби одновременно. Пятьтесь кругами, периодически постреливая. Используйте заморозку, после нее одного выстрела бывает достаточно, чтобы сделать из трупа труп. Экономьте боезапас, может быть, логично использовать обычный посох и, отступая, пойти в рукопашную. Следующие две волны по двое зомби и на посошок двое джиенов. Когда вы перебьете всю эту нечисть, откроется проход дальше, скрытый ранее за огненной стеной. Пройдя еще пару экранов, вы увидите участок, похожий на портал. Появится очередной босс, волкоподобный Мат-Эн-Тоте, вооруженный огненным посохом. С этим драться сложно. Отступайте, когда монстр на расстоянии, — лупите из мушкета до тех пор, пока не кончатся патроны. Как только он приблизится, не вступайте в конфронтацию, а отступайте активнее. Переведите на него (если потребуется) весь запас маны: вы пополните его по дороге назад. Как только завалите эту тварь — полезут зомби. Они после босса — просто сопляки. Положите всех — вот у вас в руках и кости индейца.



● *Очень даже милый сельский домик. Ничто не говорит за то, что эти стены скрывают то самое природное зло, с которым предстоит вести борьбу не на жизнь, а на смерть.*

● *В игре три мира: реальный, духовный и демонический. В духовный нас переносят разряды молний, бегающие по порталу. В демонический можно попасть, только приняв кровяной душ.*

По пути назад вас насильно к себе пригласит Асгайя. Не отказывайтесь — он передаст вам новое, сильнейшее оружие. А вот теперь — бегом обратно в город.

Город

При входе в Блэр вас встретит с распростертыми объятиями святой отец. Он передаст вам магическую Библию и расскажет как проистекает изгнание злых духов с ее помощью. Скажите спасибо и бегите к тюрьме. Бэтти уже ждет вас. Она сотворит из бренных останков твану перехода в демонический мир и одарит вас амулетом оборотня. Этот артефакт должен вызвать Тавискара, темного волка, который проводит к демоническому порталу. Идите в лес, надо попробовать. Впереди — финальная битва.

● *Непонятно только одно: как старик Асгайя, принесший себя в жертву в этой серии, мог появиться в первой живым и здоровым? Несколько нарушенная хронология запутала по ходу самих разработчиков.*

Лес

Как только вы войдете в лес, инициативу на себя возьмет Тавискара. Он проводит вас до дверей в демонический мир и… обратится в босса. Этот отступать не будет, и не надейтесь. По накатанной схеме пятьтесь, постреливая из мушкета, попробуйте новое полученное оружие, мана вам к этому моменту должна это позволить. Замочите упыря — входите в пещеру. На следующем экране — портал в демонический мир. Активизируйте соответствующую твану.

Демонический мир

Да, мрачновато. Переходите по мостикам над лавой. Появятся новые противники — скелеты. С этими справиться еще сложнее — они выстаивают против мушкетного заряда, ложатся только после двух. Против них советую использовать магию. По дороге захватывайте золотые черепа, лежащие на пьедесталах. К тому времени, как вы подойдете к пропасти, у вас должно быть пять черепов. Справа — мини-алтарь с пятью штырями и тремя черепами на стене. Разместите пять самородков, которые вы нашли ранее, в штырях — поднимется мост через речку лавы. Идите по нему. Окажетесь прямо перед глобальными воротами. Открывайте и заходите внутрь. Настоящий храм Сатаны. Пройдите его насквозь, и перед вами еще одна дверь. Еще глобальней, чем предыдущая. И сил на то, чтобы ее открыть, не хватает. Вспоминайте, что индейский пацан вам дал амулет силы! Активизируйте его, и дверка покажется легче перышка. Добро пожаловать в сердце Хек-Айтомикса.

На троне восседает его преемник Баал, рядышком — четыре скелета. Мочим всех, в первую очередь Баала, как самого крутого. Очень трудно, но возможно. Используйте Библию — она лучшая! Когда полягут все, появится сам Хек-Айтомикс, босс-Скорпион из первой части. Он-то вас и замочит! Я сначала не понял, а потом появился Асгайя. Он принес себя в жертву, чтобы Джонатан ожил. Жаль старика, только непонятно, как он появился в первой части (время действия которой гораздо позднее, чем в настоящей). Ну да ладно. Начался обратный отсчет — вам нужно за пять минут выбраться из демонического мира. Берите ноги в руки и линяйте из этого проклятого места. В храме — два скелета и пес. Пробегите сквозь них, не обращая внимания. Они все равно не успеют вас укусить. На подъемном мосту и в тоннеле сбавьте скорость и пройдите опасные участки пешком: все равно успеете, а упадете — каюк! Забегайте на пьедестал портала — и вот вы снова в лесу. В Элизабет вселился дух самого Хек-Айтомикса. К этому времени у вас должна быть полная или, по крайней мере, ополовиненная мана. Библию в руки и — огонь! Главное — не останавливайтесь. Пока вы мочите демона — он бессилен. Не дай Бог палец с кнопки сорвется, кроме Хека появятся еще штуки три скелетов, а босс восстановит все силы. Ну да с Божьей помощью одолеете. Вот тут и сказке конец. Гамовер. Хэппи энд. Финита ля комедия. Смотрите финальный мультик…

● *В потусторонних мирах выясняется, что замочить зомби в реальном мире недостаточно. Важно замочить его душу в духовном или демоническом мире. Тогда он наконец подохнет, то есть обретет покой.*

Скажу только, что у освобожденной от темных сил Элизабет и Джонатана в конечном итоге так ничего и не сложилось. А жаль. Такая пара была бы… Ведьма и охотник за ней. MC

ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЙ КОШМАР ЛЬЮИСА КЭРРОЛЛА

О ЗАЗЕРКАЛЬНОЙ СТРАНЕ ЧУДЕС

Сергей Аверин aka Index

Алисе наскучило сидеть с сестрой без дела на берегу реки; разок-другой она заглянула в книжку, которую читала сестра (это была «Специфика поведения больных шизофренией в период кататонического возбуждения»), но там не было ни картинок, ни разговоров. «Что толку в книжке,— подумала Алиса,— если в ней нет ни картинок, ни разговоров?»

Девочке порядком поднадоела больница, куда ее направили родные в связи с необъяснимым рецидивом буйной фантазии. Она то и дело втолковывала всем о какой-то Стране Чудес и населяющих ее необычных жителях. День и ночь врачи боролись за здоровье ребенка не покладая рук. Полная изоляция, книги и рисунки на нейтральные темы, гипноз, транквилизаторы, аутотренинг — ничего не помогало. Алиса замыкалась в себе. Иногда ей давали карандаш и бумагу, и она начинала рисовать. Получались то гусеницы с каким-то шлангом, тянущимся изо рта; то яйцевидное существо, представляющее собой голову с руками и ногами; то непонятный субъект с гигантской шляпой на голове... Но лучше всего у Алисы получалась улыбка. Когда ее спрашивали, чья это улыбка, Алиса только загадочно опускала глаза и ничего не отвечала.

На самом деле ее мучили кошмары. Страна Чудес, настолько реальная для нее, терпела бедствие. Она чувствовала это, как если бы что-то болело у нее самой. Алиса просто обязана была помочь несчастным обитателям Страны Чудес. Но как?..

...Вдруг мимо пробежал Белый Кролик с красными глазами. Вынув из жилетного кармана часы, он пробормотал: «Ах! Боже мой, боже мой! Я опаздываю!» «Вот он — мой шанс вернуться в Страну Чудес!» — подумала Алиса, вскочив на ноги. Сестра не пошевелилась. Все вокруг замерло, даже падающий с дерева листик застыл в воздухе. Алиса этого уже не замечала. Она шмыгнула за кроликом в нору и стала падать в...

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве.
И хрюкотали зелюки
Как мюмзики в мове.

Перед прохождением настоятельно рекомендуется внимательно прочитать первоисточник. Двойное удовольствие гарантированно. Прим. Автора

Деревню Обреченных

Итак вы — Алиса. Упав в нору, поговорите с **Кроликом** и **Чеширским Котом**. Кот, как и многие другие персонажи, будет помогать вам советами по ходу игры. Бегите по коридору за грызуном. Перед обрывом Кот советует «плыть по течению». В сказочной интерпретации это значит: «Чтобы преодолеть пропасть, используй подол своего платья и восходящие потоки воздуха». Перепрыгнув преграду соответствующим образом, вы встретитесь с очередным гномом, из разговора с которым выясняется, что власть захватила **Красная королева**. Кот объяснит, что красные алмазики, попадающиеся вам на пути — бонусы здоровья. Каждый убиенный выкидывает свой бонус. Чем сильнее враг — тем круче бонус. Дальше по коридору вы подберете свое первое оружие — **Ножик**. Следующий гном направляет вас в Крепость Врат. Слева от вас — дом Старейшины-Мэра с двумя бонусами здоровья слева и справа от дверей. Как только вы попытаетесь поднять их, появится охранник, **Карточный валет**. Пробежав насквозь небольшой коридорчик справа от кроличьей норки, вы попадаете в большую пещеру. Кот указывает вам направление, в котором надо двигаться. Пробежав по настилу, вы узнаете, что в Крепость Врат может помочь попасть гном, живущий в шахтах.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Паспорт

American McGee's Alice

Жанр: 3D-шутер от третьего лица с элементами квеста
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment

URL: http://www.alice.ea.com

ОРУЖИЕ

Каждое оружие имеет два способа применения — первостепенный и второстепенный. Второй мощнее. У дальнобойного оружия система лазерного прицела.

НОЖИК. Рубящий удар обычно отключает самых слабых врагов. Прицельный бросок идеален для уничтожения серых Валетов первых уровней. Очень зрелищно.

КОЛОДА КАРТ. Можно пулять карты либо по одной, либо узконаправленным пучком из шести. Эффективны, как средство ПВО. Особенно против скарабеев.

КЛЮШКА ДЛЯ КРОКЕТА. Используется как дубинка или по назначению. Только вместо шаров (в сказке это были ежи) — электрические бомбочки. Практически неэффективна.

МИНЫ. Очень значимое оружие, особенно при второстепенном использовании. Либо срабатывает как обычная мина замедленного действия, либо сначала работает как огнемет (!), разбрасывая потоки огня вокруг себя, и только после этого взрывается.

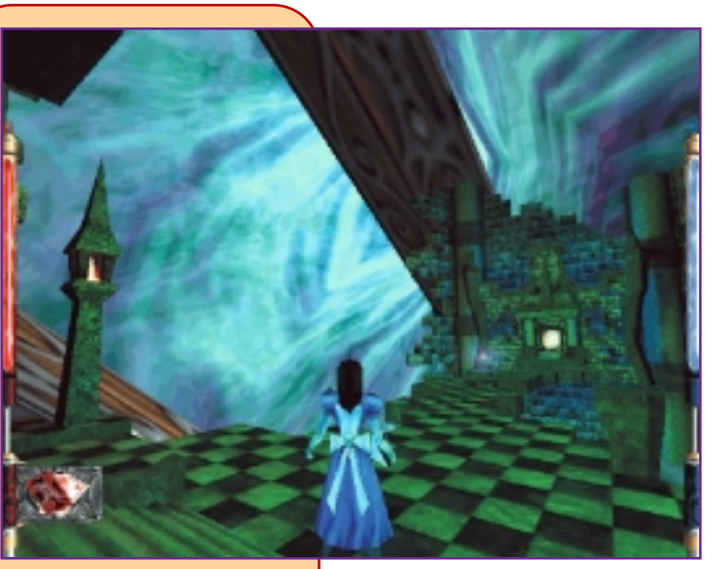
ЛЕДЯНОЙ ПОСОХ. Полезен при нейтрализации «разгоряченных» существ, например Огненных пауков. Замораживает жертву насмерть. Во второстепенном использовании защита — строит ледяную стену перед Алисой.

Поднявшись по следующему настилу, вы видите справа проход и табличку «Yur Mine». Прыгайте на площадку и заходите внутрь.

В шахтах Кот объясняет, что передвигаться можно, используя свисающие с потолка канаты. Прыгайте на первый, Алиса уцепится сама. Только не переборщите с траекторией. Клавишами «Вперед»-«Назад» раскачивайтесь и прыгайте на настил справа. Постарайтесь не упасть: под вами не вода, а кислота. На настиле вас ждет тот самый супергном, готовый поделиться секретом уменьшения за Бриллиант, который вы должны отбить у карточной охраны. Входите в коридор, который приведет вас к лифту-вагонетке. Она доставит вас к коридору с драгоценным камнем. Здесь вы получаете свое второе оружие — **Колоду карт**. Заберите алмаз в соседней комнате и бегите по лестнице в телепорт. Гном покажет, куда нужно идти. Следуйте за ним, и он доставит на своем драндулете до Крепости Врат, по пути направив вас в школу, где находятся компоненты уменьшительного эликсира.

Крепость Врат

Ваша цель — пробраться в крепость. Слева через пролом в стене попадаем внутрь. Перед вами — болтающаяся в воздухе Крепость.



● *Ландшафт за пределами крепости вызывает панический ужас и вместе с тем упоительный восторг. Однако когда приходится делать осознанный шаг в пропасть, первое превалирует.*

Осторожно обходите ее справа: падение грозит смертью. Выходите в стенной проем — очередной супостат, преграждающий дорогу, некий **Поющий демон**. Вам нужно добраться до второго этажа (оказаться прямо над тем местом, где вы вошли). Поднимайтесь по лестнице наверх. Прыгайте через разлом и БЫСТРО бегите к середине подвижной панели. Она находится в состоянии равновесия, и ваш прыжок сместит баланс. Поднимите дальний край панели до максимума так, чтобы самому не упасть, бегите дальше и прыгайте на этаж с телепортом. Он перенесет вас в Застенное пространство.

В центральном зале — подиум с артефактом, дающий вам **Кровавую силу**. Эдакий «режим красных глаз». Каждый стандартный удар

● *Знакомьтесь, читатель, — это Страна Чудес. Страна Чудес — это читатель. Если вы увидите карту целиком на экране, можете смело считать себя героем.*

● *Раздвоение личности. Вспоминаются кровавые истории об отсечении голов курицам. Ну как курица бегает без головы, представить можно. А как он бегает без туловища?..*

ножом удваивает наносимый ущерб. Обагрите мрамор красненьким из наседающих Карт. Если смотреть на зал с той стороны, откуда вы пришли, то в дальнем проходе — путь к двери. Бегите по шахматной дорожке над пропастью к телепорту и заходите в него. Запомните порядок воспроизведения звуков при закрытии дверей.

Дерните на себя рычаг и прослушайте звуки еще раз. Слева от статуи **Болванщика** — лестница вниз. Там площадка с тремя рычагами, открывающими двери. Дергать нужно в определенной последовательности. Если вы стоите лицом к Крепости, то порядок такой: правый, левый, средний. Эта комбинация должна открыть двери Крепости к телепорту. Поднимайтесь наверх к первому рычагу. Прыгайте на оборванную шахматную дорожку и идите к дальнему краю. Когда вы подойдете вплотную к пропасти, появится следующая часть дорожки и так далее. Советую сбавить шаг. Учтите, что последнего деления дорожки не будет — придется прыгнуть. Карту лучше всего отрубить, находясь на дорожке: прыгать враги еще не научились. Бегите через двери и заходите в телепорт.

В комнате впереди происходит деформация пола — теперь, чтобы добраться до верха, вам нужно прыгать с панели на панель. С последней панели прыгайте на площадку с дверью и телепортом.

Убив Демона, вставайте на среднюю площадку с одуревшими дверьми. Как только перед вами откроется дверь и появится телепорт — рывок вперед!

Теперь вы на стене. Бегите вперед, по пути забивая Карты и Демонов. На другой стороне стены вы увидите, что кто-то в Крепости забыл закрыть окно. Воспользуемся!

Итак, снова в школу. Открывайте дверь — вы в главном зале. Для начала пополним арсенал. Бегите на второй этаж, налево. Прыгайте на камин, а с него на площадку с оружием. Вы получаете **Клюшку для гольфа**. Спрыгивайте и заходите в дверь прямо под этой площадкой. Вы попадаете в кинозал. Знакомый гном рассказывает о Книге Странных Вещей в библиотеке. Бегите на второй этаж и заходите в библиотеку. Заботливый старец открыл для вас потайной вход. Идите налево, из ниши слева выскочит Карта. Дальше по коридору вы попадете в основное хранилище библиотеки. У дальней двери поджидает еще одна Карта. Повернитесь налево — увидите книгу. Возьмите ее — она вырвется из рук и улетит. В конце комнаты, слева от того места, где вы вошли,— лифт на второй этаж. Кот заваливает полки, открывая вам проход на третий этаж, но пока что пошуршим на втором. В каждом крыле — по две Карты, серая и красная, а в левом — еще одна книга. «Освободите» ее и бегите на третий этаж. Замесив еще четыре Карты, «отпустите» третью книгу. Отметьте для себя дверь в Обсерваторию в правом крыле. В левом крыле — лифт на четвертый этаж. Провожайте взглядом четвертую пернатую книгу. Теперь вы можете воспользоваться мостиком из четырех книг, чтобы добраться до пятой книги, Книги Странных Вещей. Алиса откроет ее... своеобразно. Теперь нужно спуститься на первый этаж и прочитать составляющие рецепта. Грибы, мак, сахар и специи — кумар что надо. Прочитав рецепт, вы попадаете в...

...Зал с тремя этажами и гигантским столбом посредине. Вокруг столба летает Демон, а на каждом этаже бегает по Карте. На первом этаже две двери, не считая той, из которой вы вышли. Одна — с белыми фонарями, вторая — с красными. Бегите в «белую». Там на полуразрушенном полу лежит очередное оружие — **Дьявольские кости**. Забирайте и возвращайтесь к «красной» двери. Входите и направляйтесь в любой из коридоров слева или справа от статуи Болванщика. Вы попадаете в комнату с дырой в полу. По пандусу поднимайтесь на площадку с двумя дверными проемами. В одном из них — ниша с артефактом Кровавой Силы, в другом — рычаг. Артефакт вам сейчас не пригодится. Дергайте рычаг и поднимайтесь по появившимся ступенькам. Слева балки полуразрушены. Там вам следует перебраться на каркас. Прыгайте с балки на балку, избегая контакта с качающимися лампами. Добегите до гнома, он передаст вам первый ингредиент — гриб. Тут же появятся три Демона. Забейте их и спускайтесь вниз. В главном зале вас встретят еще двое Демонов. Попробуйте на них свое новое оружие, отступив за дверь. Поднимайтесь на второй этаж и заходите в дверь с белыми фонарями по бокам — на вашем пути встанут две серые и одна красная Карты. Выманите серых наружу, положите ножиком, потом аналогично прикончите и красную. За дверью еще три двери. Боковые — телепортеры. Левая ведет в правую, и наоборот. Бегите в ту, которая прямо по курсу. Наш друг, гном, скажет, что нашел еще два составляющих, и пошлет вас за маком. Перед уходом возьмите из шкафчика микстуру. Теперь телепортационная дверь перенесет вас на третий этаж. Бегите... уж не знаю, с какой стороны вы выбежите... в одну из больших дверей, но не в ту, которая выводит вас обратно в главный зал. Там — комната, аналогичная лаборатории. Возьмите Клюшку для гольфа и бегите в следующую комнату, которая представляет собой миниатюрный ботанический сад. Найдите мак и возвращайтесь в лабораторию. Гном совершает некие пассы и исчезает, оставив напоследок звезду. Забирайте ее и бегите в телепорт.

● *Парень потерял голову. А виной что — чрезмерная поспешность, расторопность. Недаром умные люди говорят: «Не торопись — а то успеешь». Этот успел.*

Вы снова в главном зале школы. Бегом к упоминавшейся выше Обсерватории, что на втором этаже хранилища библиотеки. За дверью со звездочками — лифт. Отразите

ОРУЖИЕ

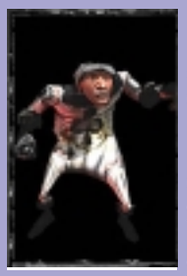
ЮЛЫ-СЮРИКЕНЫ. Самое эффективное оружие на промежуточных уровнях. Либо самонаводящиеся ракетки, атакующие жертву, как рой пчел, либо пучковой ряд. Во втором проявлении гораздо эффективнее.

ДЬЯВОЛЬСКИЕ КОСТИ. При активации появляется порождение зла (одно из трех), встающее на вашу сторону. Рекомендуется к использованию при стычке с большим количеством врагов. Не рекомендуется использовать в одиночку: монстры начинают гасить вас.

ПОСОХ С ГЛАЗОМ БРАНДАШМЫГА. Одно из самых (если не самое) мощных оружий в игре. Либо выдает лазерный луч, поражающий все живое, либо вызывает метеоритный дождь. Рекомендовано к использованию против всех типов врагов.

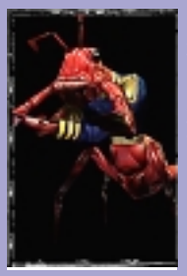
РУЖЬЕ. Самый мощный девайс, но самый неэкономный. Стреляет напалмовыми шеллами. Укладывает наповал любого стандартного юнита.

ВРАГИ



КАРТОЧНЫЙ ВАЛЕТ — самый слабый юнит. Серые карты приемлют только рукопашную битву, красные умеют стрелять. На последних уровнях стрелять научатся и те и другие, да еще из гранатометов.

ПОЮЩИЙ ДЕМОН — летающий юнит, использующий в качестве оружия звуковые волны. Сила — в верткости. Слабость — во времени, затраченном на атаку.



СКАРАБЕЙ — жук, сбрасывающий вам на голову бомбы. Уничтожается на расстоянии. Без бомб — безобиден.

МУРАВЕЙ — рукопашная тварь, вооруженная винтовкой М-16. Работает в паре с компаньоном или с двумя. Желательно уничтожать на расстоянии.

ПИРАНЬЯ — мелкая рыбка с очень острыми зубками. Кромсается взмахом ножа.

ГРИБ — при определенной близости от него начинает изображать мухоловку. Притягивает вас к себе и заглатывает. Противостоять можно и нужно. Пятьтесь (силы ног должно хватить).

нападение трех Карт, поднимайтесь по полуразрушенной лестнице и смотрите в телескоп. Очередной телепорт переносит вас в...

Долину Слез

Перед вами скала с водопадом. Перепрыгивайте поток и бегите по уступу вверх. Беззаботная прогулка будет нарушена гигантским **Муравьем** (или просто это вы стали такой маленькой?), сбросившим вам на голову камень. Стойте на той платформе, на которой вас застал мультик. Просто не лезьте на рожон — этот валун пролетит мимо. Однако следующий будет пущен более ловко, и от него придется бежать, вернувшись к предыдущей платформе,— до нее камень не долетит. Перемахивайте через водопад и преодолевайте пару подвесных платформ. Здесь вас ждет знакомство с огромными **Жуками-скарабеями**, таскающими в лапах вместо навозных (извините) шариков тротиловые шашки кило на 10. Дистанционно обезвредив насекомых, пропустите впереди себя еще один камень и бегите дальше. Двигаясь навстречу потоку, вы попадете в запруду. Справа от вас — горько плачущее ластоногое существо с бычьей головой. Оказывается, это **Черепаха**, у которой злобная **Герцогиня** похитила панцирь и которую хочет съесть на завтрак. Черепаха готова рассказать, где находится **Гусеница** (она должна знать, где искать Кролика), в обмен на свой панцирь. Пользуясь небольшим ростом, путешествовать будем на листочках с деревьев. Услышав вертолеты, поднимайте голову — атакуют скарабеи. Под водой тоже не рекомендуется задерживаться, из Амазонки сюда завезли **Пираний**. В ближайшей же запруде листик попытается скинуть вас за счет коряг, торчащих из-под воды. Разработчики пригибаться Алису не научили, так что будем упражняться в гимнастике. Прыгаем на корни, бежим по ним и прыгаем

● *Синяя Гусеница лежит в соседней с Алисой палате. Окончательный диагноз — меланхоличное помешательство на почве чрезмерного употребления анаши.*

на следующий проплывающий листок. Перед вами появляется Черепаха, но в следующий момент кораблик сбрасывает Алису. Перебив пираний, выбирайтесь из воды и мочите муравьев. Дальше по листьям кувшинки на вновь прибывший транспорт. Как только увидите впереди мостик, по которому пробежалась Черепаха,— прыгайте на островок слева. Промахнетесь — каюк! Получилось с первого раза — не может быть. Карабкайтесь наверх. Бегите следом за ластоногим. Еще одно путешествие на листочке. Грибы огибайте методом «шаг влево — шаг вправо». Падение в водопад выносит вас к...

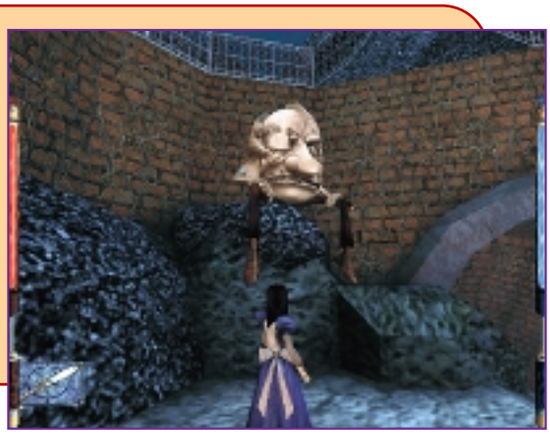
Очередной тихой заводи. Первый прудик безопасен. Бегите мимо него в направлении течения. Вылетаете к главному озеру. С муравьями поосторожней: они умеют «подкидывать» жертв. Еще закинут в озеро, а там мутировавшие Пираньи. Размером со слона. Ну да с муравьями как-нибудь справитесь. Бочком, бочком по бережку к ближайшей коряге. Там вас ждет очередной листочек. Когда он затормозит — прыгайте на сушу. Воспользовавшись листом кувшинки, перепрыгивайте водяную преграду. Перед вами **Гриб** и два муравья на заднем плане. Бегите направо — на спуске вас уже ждет еще парочка муравьев. В конце дорожки вы познакомитесь с **Цветочком**. Спускайтесь к воде: там для вас подготовлен очередной водный транспорт. Только не спутайте листочки — вам нужен левый, на правом вы приплыли. Как увидите последний замкнутый пруд с корягой — прыгайте срочно на эту корягу, листик скоро утонет! Рядом с факелами домик известной по сказке ящерки, **Билла МакГилла**. Он расскажет, что Герцогиня шифруется от Красной королевы, которая хочет ее смерти, и препроводит вас в дом.

Спустившись по лестнице, вы попадете в комнату. На столе — очередное оружие, **Мина** замедленного действия а-ля Джек-из-коробочки. Появляется первый босс, Герцогиня. Главное в драке с ней — не подпускать ее близко и стрейфиться. Только что полученное оружие — ключ к успеху. Пара мин, удачно уложенных второстепенным образом атаки ей под ноги,— и она не жилец. Когда замочите эту злобную тварь, перед вами появляются Черепаха с Биллом. Первая обрела свой панцирь и готова сопроводить к Гусенице, а второй готов открыть дверь, через которую мы уйдем.

Точнее, уплывем. Поскольку большую часть следующего уровня придется плыть. Главное, не отставайте от Черепахи и держитесь в ее фарватере. Если не будете отставать, обеспечите себя кислородом. Запаситесь ножичком: надо будет приготовить из пары пираний суши. Если все пойдет удачно, живым доберетесь до...

Леса Страны Чудес,

где будете возведены в сан Почетной Черепахи. Можете поправить здоровье, лазая по грибкам, облепившим дерево (справа есть каменное формирование, которое может вам помочь). На соседнем экране в пруду плавают три кувшинки. По ним перебираемся на канат, а с него — на землю. Прошмыгните под водопадом — перед вами гриб-батут, переливающийся всеми цветами радуги. Прыгайте на него и в полете цепляйтесь за канат. Наконец-то вожделенный разговор с Кроликом. Он обещает проводить вас к Гусенице. Прыгайте вниз с расчетом попасть на древесный гриб. С него прыгайте на соседний, потом на канат и на дорожку справа. Вы оказываетесь у пруда, из которого вынырнули, только ярусом выше. Бегите налево, туда, где рос цветок. У обрыва увидите Кролика на той стороне. Внимательно посмотрите вниз и оцените диспозицию, прежде чем что-то делать. Теперь делайте следующее: идите на левый край пропасти и прыгайте вниз. Забирайтесь на первый канат. С него (достаточно хорошо раскачавшись) вам удастся запрыгнуть на площадку, где стоял Муравей. Бегите в правый туннель — вы в дереве. Прыгайте на канат внутри и поднимайтесь до гриба. Он должен подкинуть вас на одну из платформ. Возьмите доступные бонусы. Сориентировавшись, можно легко через гриб сигануть с одной платформы на другую. Теперь прыгайте на платформу с проходом на другой стороне ствола. Убив муравья, вы попадаете на дорожку, на которой видели Кролика. Перед вами рушится и без того узенькая дорожка через пропасть. Придется воспользоваться грибами. Прыгнув на первый, не помогайте ему. Он сам перенесет вас на второй, а тот, в свою очередь, на сыру землю. Пополните арсенал и возвращайтесь к месту посадки с гриба. Бегите дальше. На краю пропасти прыгайте на канат, а с него на платформу. С платформы надо допрыгнуть до следующего каната, подняться до поверхности и перепрыгнуть на землю. Перед вами поток с кучкой злобных скарабеев над ним. (Кстати, у вас за спиной в этот момент может открыться телепорт — не обращайте внимания. Мираж. Галлюцинация.) Прыгайте с камня на камень навстречу потоку в такой последовательности: земля-валун-земля-валун-валун-земля.



Шалтай-Болтай тоже курит. Но этот — из элиты, он предпочитает сигары. Ему кажется, что так он похож на Уинстона Черчилля. Хотя, вы знаете, что-то есть...

Кролик «пожертвовал осторожностью ради скорости», за что и поплатился — бедолагу растоптали. Прыгайте под землю. Туннель приведет вас к пещере с двумя гейзерами. Используя их, переправьтесь на другую сторону. На пересечении бегите направо. Когда вы добежите до середины мостика, в следующей пещере вам решит погадить великан, не по-детски прыгнув. Оказавшись на островке, прыгайте на гриб-батут, а с него — в туннель слева. Кот покажет новое оружие и опять посоветует плыть по течению. Бегите к гейзеру в центре пещеры. Он поднимет вас достаточно высоко, чтобы можно было перепрыгнуть на канат. Немного поднявшись, перепрыгивайте на второй, а с него — на каменные панели (На каменные! Панели-грибы вам не нужны!). С них вы легко доберетесь до очередной Колоды карт. Бегите по коридору перед вами, выбирайтесь на поверхность и бегите налево. В конце дорожки прыгайте на канат, а с него — на дорожку вокруг дерева и готовьтесь к атаке кустарникового. Обегите дерево против часовой стрелки, соберите все бонусы и вернитесь по часовой. В конце пробежки увидите очередной лаз в земле. Прыгайте и... готовьтесь к БОЛЬШОЙ гонке.

Разгневанные скарабеи призвали свою матку, а та притащила огромный мраморный валун, который сбрасывает в пяти метрах за вашей спиной. Главное, НЕ ОСТАНАВЛИВАЙТЕСЬ ни на секунду. Бегите вниз по винтовой дорожке, это легко. В следующей пещере прыгайте с разгону на гриб, с него на другой слева, дальше

Периодически проплывающие на заднем плане часики, в которых могли бы поместиться 328 000 Алис, меня лично несколько завораживали. Заканчивалось это плачевно.

ВРАГИ

ЦВЕТОК — при приближении вырастает до глобальных размеров и начинает стрелять. Уничтожается метким пучком Карт.

ЧЕРТЕНОК — самый слабый огненный юнит. Используйте в борьбе сюрикены.

ОГНЕННЫЙ ПАУК — выползает из луж лавы. Приемлет только рукопашную борьбу.

ПРИЗРАК — повергает вас в глубокий шок, вытягивающий энергию. Убивать стоит из-за угла.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ — сила пропорциональна статусу. Используйте Ледяной посох или сюрикены.

РОБОТ — встречается везде, где есть механика. Выводится из строя сюрикенами или минами.

ЧЕЛОВЕКОГОЛОВЫЙ ПАУК — не нападает в одиночку. Используйте кости.

● *Зазеркалье выполнено в строгих черно-белых тонах. Никаких излишеств. Не считая красных фигур. Интересно, а кровь у них тоже красная? Сейчас проверим!*

на третий справа и обратно в туннель. В следующей пещере — скелет какого-то динозавра. Пробегайте по нему, шар у вас за спиной, это его не остановит. В последней пещере со льдом прыгайте что есть сил, чтобы не рухнуть вместе с шариком вниз: лед обвалится, как только шар к нему прикоснется. Считайте, что кошмар позади. Последние десять метров по ледяной пещере, пол у вас под ногами проваливается, и вы попадаете в ледяную страну.

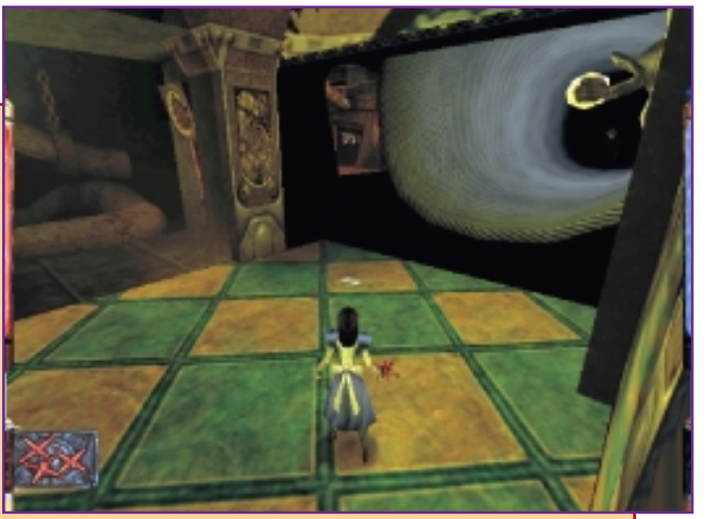
● *У боссов — мания величия. Слева — Труляля без братца (тот не попросту поместился), а справа — Брандашмыг, Посох с Глазом которого у меня в данный момент в руках.*

Учтите, что здесь каждое движение помножается на два за счет инерции. Бегите по коридору налево. В конце забирайтесь на выступы справа. Если сейчас аккуратно спрыгнуть на дорожку под вами, стена затормозит скольжение. По дорожке бегите направо к оружию (**Ледяной посох**) и возвращайтесь тем же нелегким путем обратно, поскольку продолжение дорожки только что разметали падающие с потолка валуны. Забравшись на площадку, поворачиваем налево. Там с крайней платформы можно допрыгнуть до туннеля. При входе в туннель покажется

ваш старый знакомый, гигантский мраморный валун. Избежать смертельного контакта можно, прижавшись в маленькой нише в правой стене следующей пещеры. Впереди будут падать камни якобы в надежде, чтобы вы как полоумные побежали перед тем булыжником. На выходе из коридора бегите налево и возьмите коробочку с минами. Возвращайтесь к пещере и бегите направо, вплоть до гейзеров. С их помощью перебирайтесь через пропасть. На следующей поляне — куча грибов и, наконец, Гусеница! Червяк отправляет вас откусить от Гриба Жизни, чтобы снова обрести свой нормальный рост. Там, по словам этого токсикомана, вам суждено столкнуться с очередным боссом.

Во первых — грибы. Забейте обоих, иначе — не пройти. Бегите по коридору, а напротив милых белых домиков поверните налево — вход в подземный затопленный туннель у вас под ногами. На поверхности у самой кромки воды вас ждет гриб, осторожней. Сотрите с лица Страны Чудес очередного тараканчика и возьмите коробочку с минами в нише справа. За угол направо поворачивайте осторожно: там гриб. Прыгайте в отверстие в горе прямиком в логово **Многоножки**. Сначала выдержите атаку скарабеев и муравьев. Затем можно переходить к основному блюду. Однако это основное блюдо не из легких. У Многоножки предки скорее всего были драконы, поскольку единственное уязвимое место на всем теле — дырка в брюхе. Если туда залепить пару прямых зарядов вашего ледомета, ему — кранты. Сложность еще и в том, что Многоножка выпускает полчища своих деток-малюток, норовящих сыграть главную роль в фильме «Чужие». От них нет спасения кроме ног. Поэтому стрейфьтесь и отступайте до тех пор, пока ящер не оголит брюхо. Когда же тот испустит дух, воспользуйтесь камнепадом и попрыгайте по сталактитам, чтобы добраться до гриба в центре пещеры. После окончательного роста «над собой» надо возвращаться к Гусенице.

Вы попадаете на распутье. Из этого пропитанного лавой места есть выход ко многим уровням. Но сперва положите **чертят** и возьмите артефакт с центрального подиума. Кстати, здесь вы встретитесь с еще парочкой новых тварей: **Огненными пауками** и **Призраками**. Этот предмет оказывается **Посохом с Глазом Брандашмыга**. В соединении с определенными компонентами он должен стать орудием массового уничтожения в вашей борьбе. Взяв его, вы открываете ворота к оракулу. Направляйтесь к прорицателю, внимательно выслушайте и возвращайтесь на распутье. Теперь бегите в коридор с подписью «Pale Realm». По пути вы познакомитесь с новыми врагами, которые тоже имеют непосредственное отношение к **Красной королеве**, — **Красными пешками**. Заходите в телепорт, ведущий вас в...



● *Обитель Болванщика можно было бы окрестить Королевством Кривых Зеркал. Только Алиса почему-то ни в одном из них не отражается. И враги, как ни жаль, тоже.*

Зеркалье

Сразу же сворачивайте за угол налево. Там переговорите с **Белым офицером**. И получите его облик. Теперь вы можете ходить только так же, как и он, то есть по диагонали. План ходов следующий: (за север принимаем направление, в котором вошли) СЗ, СВ, СВ, СЗ, СЗ, СЗ, СВ, СВ, ЮВ, СВ, ЮВ, ЮВ, ЮЗ, ЮВ, ЮВ, СВ, СВ, СЗ, СВ, СВ. В зале покрошите пешки и **Коня** и возьмите с постамента Клюшку для гольфа. Маленький хинт: двери, которые можно открывать, имеют стекла. Чуть правее того места, где вы появились, есть двустворчатые двери. Идите туда и поднимитесь на лифте. Че-

● *Какая тут ориентация по азимуту?! Ориентирую: справа — пол, слева — потолок с люстрой, под ногами — настенная картина хозяина. Да еще детки психованные бегают.*

рез левую дверь попадаете на балкончик с бонусом. Через правую — в коридорчик с кольями. Смертоносные пики ведут себя аки те офицеры, то есть появляются по диагонали. Дождитесь, пока они не дойдут до конца коридорчика, и добегите до его середины. Как только они появятся у вас за спиной — пробегайте остаток пути. Следующим номером программы станут красные офицеры. Они стреляют почище красных валетов. Положите эту сладкую парочку, пересекайте мост и входите в дверь справа. Бегите по коридору направо и сразу налево. Пришейте пешки и возьмите карты с ниши справа. Поднимитесь по лестнице, войдите в дверь справа и потяните за рычаг — откроется дверь, охраняемая **Ладьей**. Прыгайте с балкончика, на котором стоите, вниз и бегите по диагонали налево в открывшуюся дверь. Перед вами большая площадь с кучей ответвлений. Первое правило любого 3D-шутера с выбором альтернативных направлений — иди по левой стеночке и в конце концов обойдешь все! Так и поступите: сразу поворачивайте налево, спускайтесь по ступенькам, поворачивайте еще раз налево и сталкивайтесь со взводом пешек во главе с конем. Обегите заводь и добегите до левого конца зала. Теперь, повернувшись на 180 градусов, вы увидите, что открылась дверь к белому коню. Помните, он ходит буквой «Г». Идем к нему. Описание движений аналогично слону, только двузначное (первое значение — одна перекладина Г, второе — соединение): С+В, С+З, С+С+В, В+В+С, Ю+В+В, Ю+Ю+З, Ю+В+В, Ю+Ю+В. NB! Обратите внимание, что если теперь встать лицом к кольям, то справа вы увидите площадку с супербонусом. Это выход с уровня. Поднимитесь на крыльцо дома, зайдите в правую дверь и на второй этаж. Возьмите мины и открывайте дверь.

По мостикам над водоемами идите в башню с рычагом, активизация которого поднимет уровень воды и пустит водяное колесо. Теперь площадка выхода доступна. Спокойно прыгайте в воду (пираний нет, проверено) и плывите к той площадке. Забравшись, уничтожьте пару пешек и идите дальше в большую двустворчатую дверь. Коридор приведет вас...

...к еще одной двери. Открывая ее, вы оказываетесь на площади с мертвым полком белых фигур. Бегите через арку направо — вы становитесь свидетелем похищения белой королевы. Порежьте атакующих в винегрет и заходите во дворец белых фигур. Через пару дверей вы входите в залу, где ваших офицера и коня мочат красные. Поднимайтесь по пандусу и входите в левую дверь. Отключите пару коней и входите в зал, где пыхтит очередная разборка. Уложив неприятелей, поднимайтесь по двум лестницам к дверям и открывайте их. Вы — в тронном зале. Переговорите с королем — он отправит вас на выручку королеве. Путь обратно покажут ладьи — следуйте за ними. Замок симметричен, поэтому не имеет значения, за какой ладьей следовать, когда они разделятся. В любом случае фигура приведет вас к телепорту.

Теперь вы — в замке Красных. Прямо Смольный — чертовски похож на Зимний (то есть на мир Белых). По крайней мере, ощущаются некие приступы дежа-вю. Спускаясь с лестницы, вы попадаете все на ту же площадь. Сразу же прыгайте в воду и ищите место, откуда выходит воздух,— вам туда. В конце маленького туннеля выбирайтесь из воды и поднимайтесь по канату. Отразите атаку офицера и пешки и бегите по балкончикам к дому. Заходите внутрь, берите мины, открывайте пару дверей и становитесь свидетелем казни белой королевы. Месть! Порву, как Тузик шапку!!! На вашем пути встанут все элитные вилы красных — две пешки, два офицера, два коня и две ладьи. Порубите всех и заходите в расписные металлические двери. Коридор приведет вас к проходу на ярус ниже, где вас ждет очередной босс, **Красный король**. Лучше всего мочиться Ледяным посохом, учитывая то, что бонусы магии будут появляться по мере необходимости. «Вам мат, господин гроссмейстер», как говаривал васюкинский шахматист. Вы узнаете, что мерзкий великан, порешивший бедного грызуна, был не кем иным, как Сумасшедшим Болванщиком! Он отрубает вас нокдауном, и вы попадаете в его обитель.

Вот где начинается настоящий абстракционизм и потолок с полом меняются местами. Бегите по коридору налево. На развилке — направо. Услышав звук бьющегося стекла, оперативно оборачивайтесь. За зеркалами бывают комнаты-ловушки. На этом уровне вам встретятся новые враги — **Роботы**. В одной из комнат-ловушек вы найде-

Чит-коды

god — режим бога (все здоровье и магия)

wuss — все оружие

noclip — режим прохождения сквозь стены

health # — установить показатель здоровья (100 — максимум)

notarget — невидимость

cg_cameradist -45 — вид от первого лица

cg_cameradist 128 — нормальный вид

give all — все оружие и патроны

● *Многоножку муравьи за глаза наверняка называют Бисмарк. Уж больно у них кепочки похожие. Да и по нраву сочетаются — и тот и другой крайне несдержанны!*

● *Многоножка — чрезмерно мерзкая тварь. Мало того, что она сама — не кролик безобидный, так еще и сородичей своих мелких выпускает. Вспоминаются жуки из «Людей в Черном».*

Пара слов о передвижении

Прыжки бывают разные. На дальние расстояния — с разбега, а на ближние — лучше сначала прыгнуть, а в полете уже двигаться. Передвижение по воздуху, пожалуй, самое сложное. На пару со льдом. Каждый шаг умножается на два! А вот зато с лазаньем все просто, как в «Тамбовской наезднице». Даже кряхтение чем-то похоже.

те новое оружие — **Юлы-сюрикены**. Очередной разлом в стене покажет вам дьявольский механизм, которым напичкан этот дом. На заднем плане — часы, которые нужно разбить (можно метким броском ножа). Через стекло вы увидите, как опустилась одна из стен. Бегите обратно к этому месту. Прыгайте в открывшуюся трубу, она перенесет вас в тюрьму. Здесь вы познакомитесь с еще одними мерзкими существами — **Человекоголовыми пауками**. Куда бежать сначала, не имеет значения. Главное — вам надо побывать в обоих крыльях, зайти во все камеры и уничтожить все восемь настенных часов. В этом случае откроются двустворчатые тюремные двери. Они ведут к двухъярусному Зданию Баланса. Практически все панели здесь балансируют на той или иной своей половине. Вы появляетесь на первом ярусе. Пробегите по трем плитам (первая и последняя балансируют на горизонтальных по отношению к вам «осях». Промежуточная неустойчива в вертикали. Поэтому, держась середины, вы будете чувствовать себя уверенно). На последней задержитесь на ближнем к вам краю и позвольте дальнему краю подняться повыше, чтобы затем, подпрыгнув, уцепиться за край второго яруса. За дверью — дорожка к механизмам здания. Дорожка продувается системой воздухоснабжения, которая легко может вас сдуть. В середине дорожки — тропка направо (или налево, в зависимости от того, с какого крыла тюрьмы вы заходили) с качающимися маятниками. Перепрыгивая с одного на другой, вы добираетесь к двери в покои **Труляля и Траляля**. Тактика борьбы с братьями такова: стрейфьтесь по кругу, забрасывая центр комнаты минами второстепенного действия. Это будет наносить урон как самим братьям, так и их клонам. Семейка скоро отдаст концы, и злобный Болванщик перенесет вас в...

● *А какой мирный в сказке был. Чаепитие а-ля «файф-о-клок», разговоры о вечном. Вот двуличный сын шакала! Только беда — вымахал, зараза! Дядя Степа отдыхает.*

● *А не фиг было зайца топтать! Я ж тебе, великанище, еще тогда сказал: отомщу. Порву, как Тузик шапку. Вот и не обижайся. Да еще и на женщину руку поднял!*

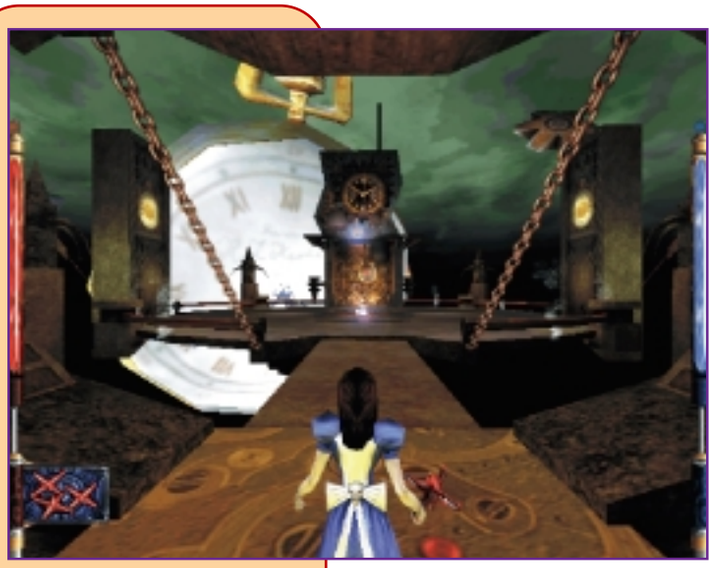
Зазеркалье

Прыгайте с выступа на висящую в воздухе шахматную панель, а с нее к двери. Коридорчик за дверью приведет вас к залу с колоннадой. Прямо напротив двери — проход, но до него не добраться. В левом и правом крыльях — рычаги. Один отвечает за крутящийся эффект барабана под потолком, другой — за его опускание. Теперь прыгайте на барабан и с него в проход. Лестница приведет вас в залу с затопленным полом и плавающими буями. Пробегите по буям (они попытаются утонуть у вас под ногами) и дерните за рычаг на другом конце комнаты. Повернитесь и идите по буям налево — попадете в застенок. Бегите прямо по коридору в единственную комнату на ярусе, проваливайтесь в дырку на полу и бегите к двери справа. Болванщик-то, оказывается, был преемником Мюллера. Потому что эти застенки до чертиков напоминают гестапо. Надо остановить злодеяния до появления злодея. Он же и подскажет дальнейший путь. Дорожка за дверью, открытой гигантом, приведет вас к **Грифону**. Выходите из камеры и бегите по продолжению дорожки справа от дверей. Она приведет вас за обеденный стол гигантского масштаба. Чтобы установить часы на 6 (время появления великана), нужно утопить все кусочки сахара, плавающие в каждой из четырех чашек. Роль батутов будут исполнять стулья, стоящие за столом. Когда весь сахар будет потоплен, в часах во главе стола откроется телепорт, переносящий вас к рычагу, за который необходимо дернуть. Следующий телепорт справа переносит вас в объятия самого Болванщика. Берите второй компонент Посоха с Глазом Брандашмыга, и гигант тут как тут. Ну какое место может быть у этого шляпных дел мастера? Конечно его шляпа! В нее и цельте! Шляпа взорвется... вместе с головой. Кролик, старина, ты отомщен! Бегите к часам с красным каббалистическим символом на маятнике и прыгайте на противовес, а с него — в сами часы. Подберите артефакт, **Останавливающий время**. Пробегитесь по карнизу за бонусом и прыгайте в открывшийся в часах телепорт. Грифон предложит свои услуги в качестве военачальника и перенесет вас в...

Землю Огня и Серы

Грифон говорит, что надо найти союзников. Ну что ж, будем искать. Пересекайте горячую речку и поднимайтесь по каменным ступеням наверх. Наверху забейте парочку **Драконичков** и входите в гору. Продвигаясь по коридору

наверх уже внутри, вы доберетесь еще до двух ящеров. Прыгайте на выступ слева. По камешкам перепрыгивайте лаву, потом поднимайтесь по левой стенке и выходите на свежий воздух. За углом справа — **Зеркальце Невидимости**. Идите вверх по течению лавы. Справа — вход в пещеру. Перепрыгивайте через поток лавы и идите по коридору. Как сюда попала Гусеница, не понятно, но воспользуемся этим.
Из разговора выясняется, что Алиса оказывается склонна к суициду! Но тут ей придется позабыть о себе и спасать Страну Чудес, которую она же, собственно, и разрушила. После разговора бегите на свет и поднимайтесь на поверхность. В дом на горе можно пробраться если обогнуть скалу справа и забраться по выступам. Единственная дверь в доме — телепорт в убежище Брандашмыга. Этот зверь — единственный, которого вы не замочите собственноручно. Стрейфьтесь с Ледяным посохом наперевес, периодически



● *Время — деньги. Если это действительно так, то маленькая девочка просто купается в деньгах. Поскольку часов в игре — избыток. И напольных, и настенных и даже летающих.*

нанося энные раны монстру.
В конечном итоге появится Грифон и выбьет твари Глаз. Та улетит оплакивать потерю. Берите Глаз и возвращайтесь в...

Лес Страны Чудес

За Шалтай-Болтаем есть кнопка, открывающая секретный проход с новым оружием — **Ружьем.** Заберите его и бегите в проход с указателем «Majestic Maze». Доберитесь до стены с плавающей текстурой — это и есть проход в замок Красной Королевы. Выпустите заряд из Посоха с Глазом Брандашмыга в стену и бегите в...

Королевство Червонных Земель

Учитывая то, что это Maze (в переводе с англ. «лабиринт»), поплутать придется. Найти надо проем в форме сердца, ведущий в башню. Хинтом правильного нахождения послужит коридорчик, вихляющий в форме сердца. Он приведет вас к телепорту. Тот, который справа,— бесполезен, он выкидывает вас обратно в сад. А тот, что впереди, напрямую зависит от кнопки, на которой надо стоять. Пришло время вспомнить о той фенечке, останавливающей время, которую вы нашли у Болванщика. Становитесь на кнопку, активизируете эту фенечку и спокойно пробегаете за ворота в телепорт.

Рационально используйте комбинацию гейзеров и мостиков, чтобы пройти первую пещеру. Опасайтесь нагнетателей воздуха, понатыканых в стены — они сдувают прямиком в лаву. На самой верхотуре будет проем с коридором, оканчивающимся телепортом в форме трефы.

Снова в Лабиринте; на сей раз надо найти Колодец. Плывя, не забывайте подзаправиться кислородом из ближайшего пузырящегося гейзера. Подводным туннелем проплываем к некому подводному замку. Выбирайтесь из воды справа от входа в пещеру. По камням добирайтесь до крепости. Забегайте внутрь, в конце коридора дергайте рычаг — это откроет подводную дверь. Путь отрезан, бегите в проем справа. Поднимайтесь по винтовой лестнице, прыгайте в воду и плывите вниз. Остается самая мелочь — найти обратный путь к подземной крепости. Вплывайте в подводный грот, проплывайте его насквозь и всплывайте на поверхность.

Опять Лабиринт, только теперь на втором ярусе. Найдите рычаг, открывающий дорогу

к телепорту, и дерните за него. Там же прыгайте вниз, поворачивайтесь на 180 градусов, забегайте в здание и в телепорт.

Бегите направо и прыгайте в воду. Дорога одна, поэтому не заплутаете. В конечном итоге вы должны попасть на нечто, напоминающее подъемную площадку. Эта панелька клавиша наполнения уровня водой. Под действием силы Архимеда открывается гигантский клапан, который вы видели на первом экране. Плывите туда, запаситесь кислородом и ныряйте. На развилке справа подзаправьтесь кислородом. Выныривайте и поднимайтесь на второй ярус. Поднимайте воду на новый уровень за счет новой площадки и плывите в новый туннель. На этот раз он будет раза в три подлиннее и поопаснее. Избегайте вентиляторов — притянут, разрубят. Выплывайте из трубы и проплывите сквозь уже полузатопленную вами башню к третьему клапану. После этого, нажав соответствующую клавишу,— к четвертому. Он последний — в нем телепорт. Отдышитесь.

Сержантские советы

Знаете ли вы, что если не трогать Алису с минуту, то она начнет развлекаться с тем оружием, которое у нее в руках? Ну к примеру, ножичком у себя грязь из-под ногтей выковырять или с Ледяным посохом балерину изобразить — самое милое дело! А вообще, можно сюрикены начистить до блеска и проверить, не сбился ли прицел ружья.

● *Очередная фича Красной Королевы в ее саду — сердцевидные гильотины. Не хватает белых роз на кустах и карт, перекрашивающих эти цветочки в красный цвет.*

Вернулись в Лабиринт. Прыгайте за ограждение слева так, чтобы попасть на площадку. Теперь прыжками пробирайтесь по шестеренкам и забирайтесь на стену. В конце спускайтесь на выступ в стене, с него — на противоположный, а там снова на стену. Входите в замок. Пробегите по турбине и дальше по коридору. Миновав несколько механических залов, вы вновь оказываетесь в нормальном Лабиринте, а немножко побродив, возвращаетесь в котельную. В зале с двумя большими шестернями используйте пар, чтобы подняться до второго, а затем и до третьего яруса, откуда можно будет перепрыгнуть на пол. В следующем зале прыгайте на шестерню, дождитесь, пока она не сделает 270 градусов, и прыгайте на пол. Это должно вас вернуть в Лабиринт. Парочка препятствий на реакцию (гильотина и маятник), тест четкости движений в виде трех нелегких гейзеров, три шестеренки, готовые либо раздавить, либо спихнуть вас,— и вот он, заветный телепорт.

Теперь, по всей видимости, вы в глобальных часах. Перепрыгивайте с шестеренки на шестеренку. Главное, чтобы не закружилась голова. В следующем зале — грандиозные педали напополам с шестеренками, также оттачивающие мастерство прыжков. Добравшись до дальнего правого угла, с окончательно закружившейся головой вы вваливаетесь в вожделенный телепорт, переносящий вас в...

Цитадель Королевы

Сначала вы станете свидетелем гибели вашего Главнокомандующего. Отомстите Брандашмыгу за эту потерю. Его же глазом, точнее посохом с его же глазом. После чего смело входите в замок. Бегите по тропинке, по пути уничтожая все элитные подразделения, которые Королева будет кидать вам на перехват.

Теперь надо пробраться внутрь самой Цитадели. Прыжки на стационарных плоскостях должны показаться вам детским лепетом — после механики-то. Единственное — не пропускайте мимо Красных валетов. Пробегите замок насквозь и через крепежи на другой стороне переберитесь на землю. За углом слева — пещера. Система гейзеров должна привести вас практически на вершину стены. Напротив щупальцев есть ниша с факелом, с нее спускайтесь на мост, ведущий к воротам. Во дворце порубите Красных валетов в мелкий оливье и спуститесь к лифту, который поднимет вас к Королеве.

В первом же зале после того, в котором вы появились на втором этаже,— рычаг. Внизу повернется скульптура, задняя поверхность которой зеркало. Спуститесь и посмотрите в него. Вместо портрета Труляля у вас за спиной в зеркале отразится Трефа. Бегите в зал с лифтом, где за стеной с родниками входите в трефовую дверь. Дорожка приведет вас в другую реальность. Уничтожьте портрет Труляля выстрелом из глазного Посоха и возвращайтесь в комнату с зеркалом. Очередной рывок рычага трансформирует следующий портрет. По этой схеме уничтожаем портрет бубонного Брандашмыга и пикового Болванщика. Это открывает двери в покои Королевы, из-за которой снайперским выстрелом Чеширскому Коту сносят полголовы.

Эк Красную королеву-то заколбасило. Главное, чтобы выжить в противостоянии ей,— прятаться за колоннами. Выбирайте Посох окулиста и мочите ее в область грудины и головы из укрытия. Кстати, за колоннами будут периодически появляться бонусы, поэтому продержаться можно. Однако смерть Королевы — это еще не конец игры. Теперь надо уничтожить ту тварь, которая контролировала Королеву. Еще немного. Еще чуть-чуть. Последний босс — он трудный самый. Лупить это исчадие ада можно либо Посохом, либо Ружьем — на выбор. Разница только в быстроте траты энергии. При появлении Демона перепрыгните на другую платформу; пока он не успел среагировать, зарядите ему разряд дроби в тельце и быстренько собирайте бонусы на площадке. Энное количество удачных попаданий, и тварь откинет копытца. Вот тут конец игры. Смотрите мультик, в котором Алиса возвращается в приемный покой. Ну там уколы, процедуры, и все такое.

А вы извините, дорогие мои, за мной пришли. После прохождения «Алисы», ко мне стали наведываться белые братья с красными крестами. Ну там сидим, говорим, чай шестичасовой попиваем. Они слушают, поддакивают, в блокнотики чего-то пишут. Вот уж не знаю, о чем сегодня поговорить? Может, об этой твари, которая Королеву-то контролировала. Ага, а вот и звонок. Это они. Пошел открывать. MC

Ну Королеву извратили, конечно, до неузнаваемости. Щупальце какое-то. Да и арсенал вооружения у нее не шуточный, любой Дюк Ньюкем позавидует!

А это та тварь, которая Королевой управляет. Да и вообще всю Страну Чудес покорежила. Одним словом, сейчас я проведу среди него разъяснительную беседу.

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ КАРЬЕРИСТУ

Я стар. Я очень стар... Я ТВ-стар!!!

Сергей Аверин aka Index

Всякие «МакЛарен, Ламберти и Гарсия», приглашая наших девушек в качестве манекенщиц на подиумы, почему-то никогда не приглашают за кулисы этого подиума. В то время как там и обитают как раз настоящие звезды, так сказать акулы шоу-бизнеса. Именно тем, кто знает всю эту кухню, посвящается игра TV–Star, о которой у нас и пойдет речь. Вы хотите пить «Чивас» в компании с Виктором Мережко и Дмитрием Дибровым? Вы хотите узнавать самые «горячие» (во всех смыслах) новости от первоисточников, мечтающих сняться в вашем шоу? Вы хотите, чтобы вам улыбались на улицах, падая в обморок от счастья, и чтобы все дороги были испещрены листочками для автографа? «Телезвезда» — самоучитель тому, кто хочет стать таковым. Не беда, что сейчас в руках только метелка и участок дороги 3x500, все может измениться.

Паспорт

TV Star

Жанр: IQ adventure
Разработчик: Montecristo Games
Издатель: Montecristo Games

URL www.montecristogames.com

А назавтра вы случайно попадаете на телестудию с той же метелкой в руках. И понимаете, что карьерная лестница-то в действительности не так крута, как ее себе представляют. Все, что требуется, — это накопить достаточное количество очков опыта и потеснить коллегу, занимающего более высокую должность. Как же собирать эти вожделенные очки? Можно срывать с факсов и телексов листочки со свежей, пахнущей типографией новостью и нести редактору. Прочитав статью, тот выделит вам определенное количество опыта. Практически бесперебойный источник очков, хотя не факт, что новость свежая, поэтому легко напороться на неприятность, когда вам очков не прибавят, а, наоборот, убавят. Опыт покупается у инструктора, но это при условии достаточного накопленного капитала, поскольку знания высоко ценятся (от 20% дневной зарплаты).

● *Карьерный рост начинается с самой мелочи. Диктор новостей — это уже круто, а для начала надо полы помыть, да за оборудованием.*

БОНУСЫ

Видеокассета с фильмом про Полено, ребенка разведенных родителей. Увеличивает показатель IQ на 1.

Видеокассета со всеми эпизодами из «Абсолютно прекрасных». Увеличивает показатель IQ на 1.

Книга, подписанная Дугласом Коуплендом. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Книга, подписанная Джекки Коллинз. Увеличивает показатель IQ на 1.

Пиратский диск группы AQUA. Увеличивает показатель IQ на 1.

Пиратский диск Боба Дилана, сделанный кустарем в Йогансхолле в 1976 году. Увеличивает показатель IQ на 1.

Диплом об окончании Бизнес-школы в Гарварде. Увеличивает показатель IQ на 1.

Диплом об окончании железнодорожных курсов молодого машиниста в Загребе. Увеличивает показатель IQ на 1.

Монокль телезвезды. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Часы телезвезды. Увеличивают показатель привлекательности на 1.

Можно и нужно собирать «опытные» бонусы, периодически появляющиеся на полу. Причем делать это нужно в темпе вальса, поскольку желающих их загребастать хватает. И наконец, когда ваш опыт поднялся до соответствующего уровня, стоит вызывать на интеллектуальную «дуэль» конкурентов, занимающих более высокие посты. Дуэль заключается в перекидывании каверзными вопросами, на которые оппоненту надлежит ответить. Ответил правильно — играем дальше. Неправильно — очередь задавать вопросы переходит к конкуренту. Три раза «неправильно», и вы получаете штрафные очки, уменьшающие опыт, и, разумеется, никуда не продвигаетесь. В этом и состоит основная трудность в игре. Именно этим дуэлям и посвящены в массе своей наши советы. Несмотря на то, что практически все ответы можно найти в тех листочках, которые вы несете редактору новостей (стоит только кликнуть по ним), некоторые вопросы все-таки имеет смысл осветить. Дабы сократить ваши похождения за Большим энциклопедическим словарем и обратно. Единственное, что позволю себе опустить, так это разъяснение того, что чикагские ребята, играющие в НБА, именуют себя «быками», Сорбонна находится в Париже, а Мессершмитт ассоциируется с самолетостроением. Этому, товарищи, учат в школе. Итак...

Эта девушка неплохо бы смотрелась в студиях МУЗ-ТВ или MTV: Аврору там перекрасить или Шелест... Правда, тогда и Комолову с Пряником придется имиджи менять.

Сержантские советы

Отслеживайте, на какие темы задает вам вопросы персонаж, на место которого вы претендуете. Скорее всего, разбирается он именно в этом вопросе. То есть, получив вопрос об искусстве, можно смело спрашивать о спорте и получить 80% уверенности в неправильном ответе.

Спорт

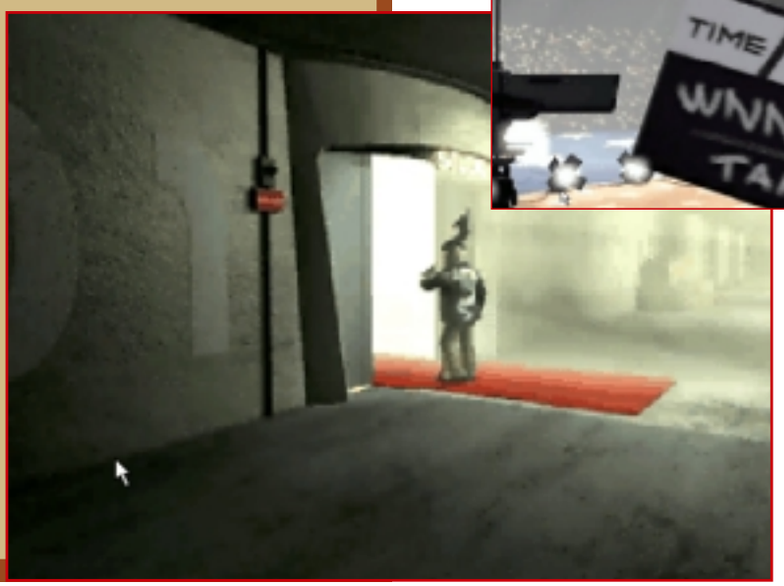
В: Женщина-спринтер, победившая на стометровке на Чемпионате мира в 1997 году.
О: Мэрион Джонс.

В: Президент Олимпийского комитета в период отказа от Стокгольма как от столицы Олимпиады в 2004 году.
О: Хуан Антонио Самаранч.

В: Кто прервал победную гонку Бьерна Борга на Уимблдоне в 1981 году после пяти чистых побед?
О: Джон Макенро.

В: Что иногда называют «белым спортом»?
О: Теннис.

В: Сколько игроков волейбольной команды участвуют в игре?
О: Шесть.



В: Американский атлет, завоевавший 9 олимпийских золотых медалей и 8 медалей Чемпионата мира.
О: Карл Льюис.

В: Страна, выигравшая Кубок Дэвиса в 1997 году.
О: Швеция.

В: Легендарный спортсмен Ронни Петерсон умер во время тренировки. Каким видом спорта он занимался?
О: «Формула-1».

В: В каком году на трассе Монза в Италии разбился пилот «Формулы-1» Ронни Петерсон?
О: В 1978.

В: Международный язык, используемый в спортивной гребле.
О: Французский.

В: Что в переводе означает слово «карате»?
О: «Голая рука».

В: Название ситуации в кегельбане, когда с первого шара выбиваются все десять кеглей.
О: Страйк.

В: Родина прыгуна в высоту Джавьера Сотомайера.
О: Куба.

В: Имя знаменитой британской бегуньи эпохи восьмидесятых.
О: Зола Бад.

Сержантские советы

В режиме «дуэли» попробуйте старый излюбленный способ читеров всех времен и народов — паузу! Если вы запамятовали — клавиша «P». Только не забудьте сменить раскладку клавиатуры. А там можно и в энциклопедию заглянуть. Или в словарь англо-русский. А можно совместить.

История и религия

В: Язык, на котором изначально говорил Иисус.
О: Арамейский.

В: Кто вынес смертный приговор Сальману Рушди?
О: Аятолла Хомейни.

В: Грамота 1215 года, наделявшая гражданскими правами все население Англии.
О: Великая хартия вольностей.

В: Что есть «Золотая Орда»?

О: Монголы в период с XIII по XV век.

В: Как долго длился Всемирный потоп?
О: 40 дней и 40 ночей.

В: Имя того, кого выпустили из тюрьмы вместо распятого впоследствии Иисуса.
О: Варрава.

В: Один из апостолов.
О: Марк.

В: Римский бог войны.
О: Марс.

В: Индейский мистический религиозный культ, позволяющий превратить человека в зомби.
О: Вуду.

Шоу-бизнес

В: Греческая певица, впоследствии ставшая министром культуры.
О: Мелина Меркури.

В: Имя матери Лайзы Минелли.
О: Джуди Гарланд.

В: Под каким именем была более известна Норма Джин Бейкер?
О: Мэрилин Монро.

В: Что ответила Мэрилин Монро на вопрос, в чем она спит?
О: В «Шанель №5».

В: Имя домашнего животного звезды джаза Луи Армстронга.
О: Сачмо.

БОНУСЫ

Гель для укладки прически телезвезды. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Лак для укладки прически телезвезды. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

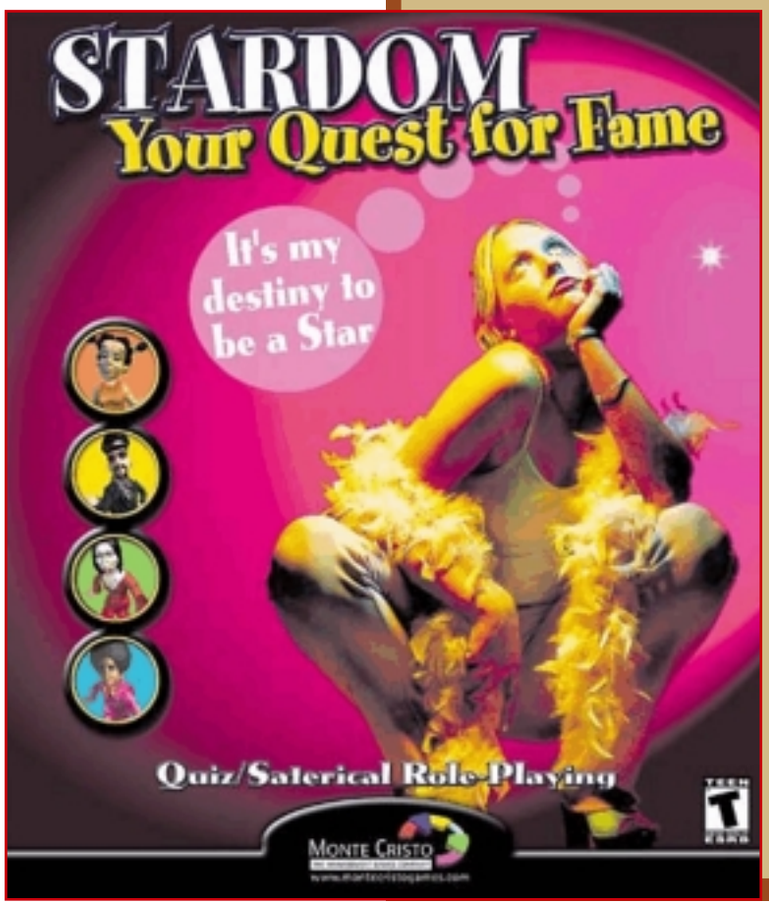
Золотое кольцо телезвезды. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Часы «Ролекс». Увеличивают показатель привлекательности на 2.

Краска для волос сестер Граф. Увеличивает показатель привлекательности на 2.

Зубная паста Билла Гейтса. Увеличивает показатель привлекательности на 2.

Фотография с автографом Джонни Деппа. Увеличивает показатель привлекательности на 1.



БОНУСЫ

Фотография с автографом Джулии Робертс. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Фотография с автографом всех участников группы Ace of Base. Увеличивает показатель привлекательности на 1.

Фотография с автографом девушек из Popsie. Увеличивает показатель привлекательности на 2.

Фотография с автографом Кэйт Мосс и ее телефонным номером. Увеличивает показатель привлекательности на 2.

Зеленая кредитная карта. Увеличивает показатель состоятельности на 1.

Кредитная карта Еврокард/Мастеркард. Увеличивает показатель состоятельности на 1.

В: Название большого ежегодного фестиваля в Новом Орлеане.
О: Марди Гра.

В: Известное кладбище в Париже, на котором похоронены звезды эстрады Эдит Пиаф и Джим Моррисон.
О: Пер-Лашез.

В: Шведка, на которой женат режиссер Роберто Росселини.
О: Ингрид Бергман.

Искусство

В: Кто из нижеприведенных композиторов был шведом?
О: Йоган Роман.

В: Парижский «Мулен Руж» популярен танцем, в котором нужно активно дрыгать ногами. Что это за танец?
О: Канкан.

В: Родина танго.
О: Аргентина.

В: Технология, в наименьшей степени принадлежащая к живописи (по крайней мере, меньше остальных).
О: Отбор образцов.

● *Заканчивается все репортажами из Белого дома... Ну берегись, Буш-младший. И на тебя свою Монику найдем. Папарацци, в атаку!!!*

В: Картина, принадлежащая кисти Эдуарда Мане.
О: «Завтрак на траве».

В: Классический японский театр эпохи Средневековья.
О: Кабуки.

В: Часть тела всемирно известного поэтического персонажа Эдмона Ростана, на которой сфокусировано внимание.
О: Нос.

В: За что мстит Гамлет в одноименной трагедии Шекспира?
О: За смерть отца.

Разное

В: Греческий вид ликера?
О: Озо.

В: Японский парфюм с ароматом дыни, лидер продаж в середине девяностых.
О: «Митзаикэ».

В: Кто сказал: «Похоже, доктор Ливингстон»?
О: Генри Стэнли.

В: Кто сказал: «Мне было видение»?
О: Мартин Лютер Кинг.

Сержантские советы

Перекидываясь вопросами, имейте под рукой бумагу и ручку. Даже если вы ответили неправильно, компьютер покажет правильный ответ. Пометьте себе где-нибудь, что именно этот ответ верный, и вы не попадете впросак в следующий раз.

В: Какой из следующих ингредиентов не имеет отношения к пиву?
О: Виноград.

В: Что такое «торс»?
О: Скульптура без конечностей.

В: Что такое «саркофаг»?
О: Гробница.

В: Город, который называют «Большим Яблоком».
О: Нью-Йорк.

В: Какое слово или выражение можно считать синонимом для «ироничного представления»?
О: Пародия.

О закованных в железо
ДВЕ СУДЬБЫ В ОДНОМ МИРЕ

— Здравствуйте, мэтр Фульк!
— Привет и тебе, молодой де Куси.
— Не найдется у тебя немного времени, мэтр Фульк?
— Что хочешь ты, милое дитя?
— А не расскажешь ли ты мне еще одно сказание о рыцарях и драконах, феях и великанах, героях и их славных деяниях?
— Отчего не рассказать, была бы новая книга, в которой записаны все эти деяния...
— А есть ли у тебя такая книга, мэтр Фульк?
— Есть ли у меня книга... Если ли у меня книга! У меня есть целых две книги — красная и белая! Выбирай, юный паж, какую книгу прочесть тебе сегодня вечером, красную или белую?

Сергей Банников aka Orioner

Примерно после этого диалога и начинаются собственно наши похождения в «Легендах о рыцарстве». Нашему вниманию предлагается история Брэдвена, незаконнорожденного отпрыска короля атребатов. Удивительные приключения упомянутого Брэдвена можно пережить двумя способами — как историю кельтского рыцаря и как историю благочестивого паладина. Для начала необходимо поговорить с мэтром Фульком и взять слева от него одну из двух книг: красная — выбор кельтского пути, белая — христианского. После того как книга будет отдана мэтру Фульку, начнется игра.

Кельт
История 1

История начинается при въезде в поместье вельможи Люция. Поместье было сожжено, и король Кадфанан, отец Брэдвена, отправил его выяснить, кто же это сделал. Проехав чуть левее, Брэдвен попал в поместье. У ворот стоял сакс, при приближении к которому происходит автоматический бой с летальным для сакса исходом. Брэдвен сломал меч и остался без оружия. Но у убитого сакса найдется топор. Ворота в поместье легко отворяются руками, но во дворе есть еще один враг. После короткого разговора последовал не менее короткий поединок, и вот уже второй труп у ног героя. Осталось найти уцелевших. К правой стене усадьбы прислонена железная палка — не помешает. У левой стены есть что-то вроде лестницы вниз, но ход закрывает бревно. Против лома нет приема, и, используя железную палку, Брэдвен освободил проход. Внизу был управляющий поместьем Клавдий. После разговора Брэдвен покинул поместье и поскакал в замок — это по дороге до перекрестка с серой мощеной трассой, по которой едем влево до следующего перекрестка, далее по тропе поднимаемся все время в гору.

У входа в замок — страж, который пропустил только после разговора о саксах. Внутри замка следует посетить короля — он в большом доме. После разговора получаем задание — найти своего оруженосца Корвина и взять у него письмо Новелиусу с предложением объединиться в войне против саксов. Дело делом, но и семью забывать не стоит. Дом Брэдвена справа от королевских покоев. Его жена Гвен дала шкатулку, чтобы Брэдвен отдал ее фее Лебвелле в Бедгрейнском лесу. У жены надо обязательно спросить про Корвина, и после этого удастся поговорить с кузнецом Джоном — он кует слева от главного дома. За разговором и сломанный меч перековался. Спросив Джона про оруженосца, отправляемся левее в ко-

Паспорт

Легенды о рыцарстве
Жанр: квест
Разработчик: Wanadoo (France Telecom Group)
Издатель: 1С/Nival Interactive
URL http://www.1C.ru

нюшни. Любитель пива стоит там и ждет приказов. Получив письмо, Брэдвен вышел за ворота. Едем вниз по горе, на перекрестке правее (здесь мы еще не были), далее будет развилка с тупиком (запомните это место — где кельт не проедет, проедет паладин), ехать надо к холму с плоской вершиной. На вершине нас ожидал епископ Новелиус. После разговора Брэдвен отдал письмо. Ответное послание Кадфанану даже скреплено красной печатью. Вернувшись в замок, Брэдвен отдал ответ королю, получил шкатулку (стоит у двери зала) и приказ отправиться в Бедгрейнский лес. Правда, чтобы узнать, где же это, следовало поговорить с королем еще раз, взяв шкатулку.

Узнав все это, Брэдвен вышел из замка, сел на коня и совершил свое первое путешествие (на Панели управления выбирается пиктограмма с лошадью). У камней в форме трехногого стола Брэдвен почувствовал близость Другого мира (просто нажми пробел). На этой же поляне вспоминаем наказ супруги — отдать шкатулку фее Лебвелле. Для этого надо найти три рядом стоящие глыбы без сияния и использовать изящную шкатулку, стоя перед ними. Откроется проезд справа, куда и наш герой и следует. На озере, если подойти к воде, проступают каменные мосты, по которым Брэдвен попал на центральный остров, где феям отдается вторая шкатулка. После этого можно возвращаться в Уффингтон.

У ворот нас ждет сюрприз — старший брат и наследный принц Морганор не пускает обратно в замок. Король болен, и Брэдвен должен попросить у Мерлина целебные травы. Мерлин живет в Бедгрейнском лесу. После разговора с Гвен Брэдвен разжился камнем для вызова волшебника и отправился назад в лес. Встав на полянку с цветами, он призвал колдуна при помощи камня. Мерлин переадресовал его к фее Лебвелле и дал другой камень для ее вызова. Стоя меж трех обелисков, Брэдвен камнем призвал к ответу и фею. После разговора Брэдвен внезапно оказался искушаем темной стороной силы. Если выбрать белое сердце, с феей можно разойтись миром, ответив на ее загадку (ответ — красный камень, символ жизни). Если же выбрать красное, то она подчинится силе и отдаст целебные травы, но откажется помогать в дальнейшем (впрочем, это вроде как и не требуется).

Так или иначе Брэдвен получил целебные травы и отправился обратно в замок. Здесь его ждал очередной сюрприз — у ворот стояли пикты. Поскольку драться было бессмысленно, Брэдвен прошел внутрь, поговорив с воином о травах. В тронном зале он обнаружил своего брата на троне. Кадфанан умер, и Морганор изгнал Брэдвена из королевства. Его семья бежала ранее. В своем доме Брэдвен нашел руну, по которой догадался, что Гвен направилась в Бедгрейнский лес, и поехал туда. Поговорив с феей о Мерлине, Брэдвен получил очередное задание — собрать на озерных островах три жемчужины. После того как он собрал их и поговорил

Сержантские советы

Перемещение в игре осуществляется с клавиатуры. При этом камера все время меняет свое положение. Иногда это совершенно сбивает с толку, особенно при перемещении верхом на первых порах. Не давайте себя запутать — лошадь не развернется сама, пока вы ее не развернете. Так что если вы скакали вправо, а потом оказалось, что едете влево — не разворачивайтесь сразу, просто камера изменила свое положение. Иногда на дороге встречаются непреодолимые преграды — это ветвление сюжета.

• *Вот так нас искушают темные страсти и низменные инстинкты. Но настоящий рыцарь никогда не поддастся им, сберегая свою честь незапятнанной.*

с феей, она подсказала, что камень Мерлина спрятан среди цветов. Вызванный камнем Мерлин сообщил, что Гвен поехала в Маговениум.

История 2

Чтобы попасть в амфитеатр, надо проехать первый перекресток прямо и свернуть на втором направо. Амфитеатр перед нами. У входа стоит Клавдий, с которым стоит поговорить, — знает он немало. Стража не пускает нас внутрь, и Брэдвен отправляется искать Корнелиуса. Его можно найти, поехав от амфитеатра влево (по экрану), а затем еще раз влево. С крестом Корнелиуса Брэдвен вошел в амфитеатр. Недалеко от входа в кузнице лежат клещи — вещь полезная. После разговора с анахоретом на колонне и тремя жителями (один — на бывшей сцене, два — внизу) Брэдвен заметил слева от входа запертую дверь. Поговорив со всеми о двери, он обследовал отверстие с клубами зеленого дыма и обнаружил там ключ, который достал клещами. В катакомбах он нашел еще один ключ, которым отпер дверь, за коей обнаружил своего дядю и убитую жену. За оружием против ведьмы-анахорета Брэдвен едет в лес к Мерлину. Перед отъездом он поговорил с Клавдием, который предупредил его о пиктах.

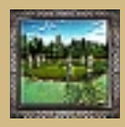
По дороге Брэдвен действительно наткнулся на патруль, с которым успешно справился. После разговора с Мерлином он отправился за Кубком моря к Черной скале. Гигант Галвич сказал, что он отдал Кубок фее Наэль. Мерлин может вызвать фею Наэль, но для этого ему нужна соль. Клавдий из Маговениума поделился с Брэдвеном солью, и Мерлин призвал Наэль. Она согласилась отдать кубок, если Брэдвен передаст привет сестрам. Для этого всего лишь нужно подойти к двум другим обелискам и нажать пробел. Получив кубок, Брэдвен отправился в Маговениум. Но анахорет не захотел разговаривать с ним. Поговорив с жителями, Брэдвен узнал об очищении и священном биче. Бич можно получить у жителя, который стоит справа на полукруглой площадке, куда можно попасть по наклонному пандусу. После самобичевания перед анахоретом самое время применить Кубок моря. Разоблаченная ведьма улетает.

История 3

Брэдвен прибыл в Авалон. Неподалеку от входа в траве мерцает синий камень — пригодится. Дальше видим цветы, похожие на ромашки, — возьмем немного пыльцы. На заднем плане — старый знакомый гигант Галвич и второй камень в траве. Гигант не пропускает Брэдвена по мосту, а убить его невозможно. Слева от поляны с цветами есть проход, там сидит ворона и висит яблоко. В обмен на пыльцу ворона даст третий камень. Яблоко — не рекомендуется. Возвращаемся к цветам и берем еще порцию пыльцы. Справа от них есть ручей со странной рыбой. Рыбы тоже едят пыльцу. Расколдованная фея в свою очередь заколдовала Корвина, но согласилась рассказать, как одолеть Галвича в обмен на три синих камня. Получив их, она исчезает, а на камне недалеко от начала сцены возникает сосуд. Выпив его, можно

● *Вот ведь глупый гигант попался. Уступил бы мне дорогу — жил бы еще до сих пор. А теперь убивать придется неслуха...*

Зоны



Авалон — страна фей и богов, забытая ныне. Как ни странно, сюда попадают и кельт, и христианин. Имеются следующие локации: поляна с цветами и Галвичем у моста; Башня дыхания жизни — хозяйка фея Двелла; система островов, где властвует фея Каэль, дерево-тюрьма Исгурл, каменный круг, где скрывается Ведьма зимы. Локации связаны мостами, некоторые из них блокированы огнем. Один раз огонь можно победить драгоценным камнем, но в большинстве случаев это непреодолимое препятствие.

Бедгрейнский лес — таинственное место. Здесь находится дерево Мерлина, и сам он является здесь. Много дорог убегает с центральной поляны, некоторые блокированы камнями. Как правило, камни убирают феи — исключение составляет паладин, который может командовать коричневыми камнями. Кроме центральной поляны, здесь есть Черная скала — дом Галвича и доппельгангера, священное озеро, Рианнонский ручей, Великая охота и могилы королей.

Сержантские советы

Двери, которые можно открыть, заметно отличаются от фона. Если же дверь не открывается, попробуйте чуть отойти или повернуться — возможно, вы просто слишком близко к ней стоите. Но некоторые двери ждут своего часа или просто не предназначены для этого варианта прохождения. Кроме того, если у вас есть ключ от двери, сперва следует использовать его, а уж потом открывать дверь.

• *Меч тройного пламени — это не просто железка. Сила трех фей, заключенных в нем, делают его поистине многофункциональным оружием.*

и яблоко сорвать. По дороге захватим еще пыльцы — она здесь популярна. Получив яблоко, Галвич исчезает. Перейдя мост, Брэдвен повернул налево и сразу обнаружил ведьму в каменном кругу. Но она осталась глуха к его речам. Прикоснувшись к сияющему камню, Брэдвен почувствовал, что тот холодный, словно зимой. Справа от каменного круга — очередной мост и очередная фея. В обмен на пыльцу она дает драгоценный камень, с помощью которого можно убрать огонь и перейти мост. В конце пути на большом острове его ждала третья сестра, которая предложила бокал. Брэдвен пить не стал (это вредно), а пожаловался. Фея посоветовала ему вызвать посланника. На одном из боковых островков Брэдвен нашел рог и протрубил в него. Появился ворон — посланник Морганы. В ответ на просьбу Брэдвена он произнес пророчество про весну и фей. На другом боковом острове Брэдвен нашел три кубка. На вопрос о весне Фея на центральном острове попросила утолить свою жажду. Получив кубок, она превратилась в цветок. Брэдвен вернулся к фее около моста и произвел с ней аналогичный обмен. Третью фею он нашел у самого входа в Авалон. Собрав целый гербарий, наш герой пошел воевать ведьму. Применив три цветка на три ледяные глыбы, он лишил ведьму сил. Поговорив с ней, он узнал правду о Морганоре — его брат оказался заказчиком смерти семьи. С горя Брэдвен обернулся волком и убил ведьму. Обратно в человека превратиться ему не удалось, и в дело вступает верный оруженосец.

Фея вернула Корвину человеческий облик, рассказав о случившемся. Корвин нашел Брэдвена-волка в каменном круге, попытался с ним поговорить и возвратился к фее посоветоваться. Та рассказала ему, что смогла. Корвин отправился путешествовать по Авалону в поисках помощи. Он нашел Башню дыхания жизни, на вершине ее жила фея Двелла. Она загадала Корвину загадку. В поисках отгадки он обошел все платформы вокруг башни (на них переносят невидимые телепорты с главной площадки) и нашел ответ — символ бабочки. Вернувшись к своему господину, Корвин использовал камень и вызвал душу Гвен. Гвен своей речью вернула Брэдвену человеческий облик, и он покинул каменный круг.

Брэдвен отправился к фее Двелле. Она сообщает ему, что он выбран мужем самой Морганы и предлагает взять священный торк. Делать этого не стоит (вспомним сэра Гавейна). Брэдвен решает найти сэра Гавейна и обнаруживает его пленником дерева (если объездить все пути, найти его не так сложно). Гавейн рассказал Брэдвену о короле Артуре и попросил освободить его. Брэдвен обратился за помощью к фее Двелле. Выслушав совет, он нашел на платформе символ светлячка. Вложив этот

камень в руку дерева-тюрьмы, Брэдвен освободил Гавейна. Гавейн посвятил атребата в рыцари и отправил его в Корнуолл к королю Марку с поручением.

Брэдвен вернулся на тот остров, где он разговаривал с посланником (путь туда вновь открыт). После его разговора с вороном появились сын Морганы и Ворона. В процессе разговора опять происходит испытание темной стороной. В принципе воина можно победить и силой (выбрав красный камень при испытании). Но таких поединков предполагается еще три, и все три силой окончить не удастся — Брэдвена вычеркнут из списка рыцарей и лишат довольствия. Поэтому выбираем белую сторону и опять идем за помощью к Двелле. Она в очередной раз загадывает загадку, надо найти символ ветра. Вернувшись к сыну Ворона, Брэдвен победил его при помощи камня. В каменному кругу Брэдвен обнаружил вепря, а на том месте, где когда-то был гигант Галвич, — волка. С ними он поступил так же — посоветовался с Двеллой и применил правильные камни. Против вепря успех принес символ голода, а против волка — символ золота. Только перешагнув через три правильным образом сделанных трупа, Брэдвен получил возможность отправиться в замок Тинтагель.

• *Свободу фее Фидии! Нет магическим оковам! А то, понимаешь, заточили девушку в три круга, даже спать стоя приходится...*

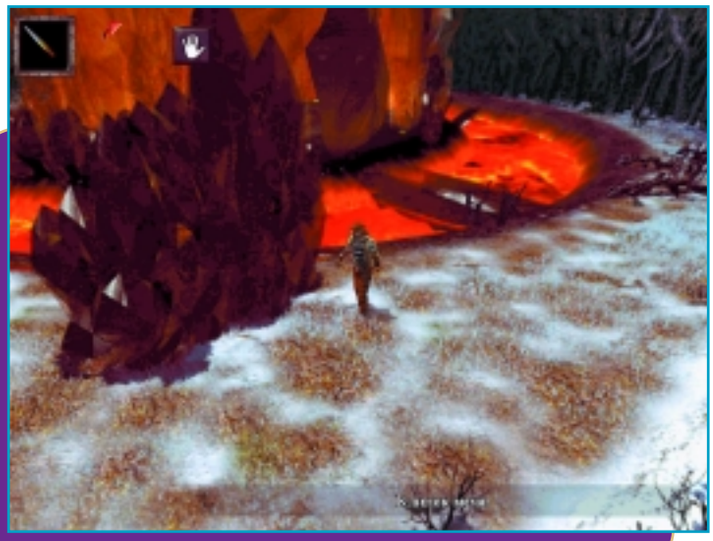
История 4

Брэдвен попытался проехать в Тинтагель, но был остановлен Кимериллом — местным военачальником. Рыцарю не удалось одолеть его в поединке, и Брэдвен поехал искать обходных путей. Въехав в деревню (дорога направо), он увидел у стены щит с гербом Кимерилла. Войдя в дом, он познакомился с Клелией — сестрой Кимерилла. Она согласилась помочь, но попросила принести дров старушке у церкви. Дрова на-

Кельтская народная игра — расколдуй Мерлина в четыре приема. Похоже, мы на верном пути.

шлись у кузнеца (кузница справа от пастуха, которого легко опознать по посоху), который дал их совершенно безвозмездно. Брэдвен отнес дров старушке и поспешил к Клелии. От нее он узнал тайну Кимерилла. Дальнейшая беседа с кузнецом навела Брэдвена на мысль, и он попросил посох у пастуха. Вспомнив будокан, Брэдвен одолел Кимерилла, и тот выписал ему пропуск. Брэдвен поскакал дальше по дороге в замок (первый поворот направо). Предъявив пропуск охране, он вошел внутрь. Король Марк был в главной башне. Он сразу согласился выступить вместе с Артуром против саксов... как только будет убит людоед в местных холмах. Получив королевскую печать, Брэдвен отправился бить людоеда. Правда, Кимерилл предупредил его, что людоед силен. Патруль при въезде в холмы пропустил его после предъявления печати, и рыцарь углубился в лес. Он наткнулся на лагерь саксов Англемара и немного пообщался с этим милым человеком. Пообещав убить его позднее, Брэдвен продолжил поиски. На поляне он обнаружил дочь Огня Фидию — пленницу людоеда. Она дала ему оружие против Англемара. Вернувшись, Брэдвен победил сакса и взял с его тела ключ от решетки к святилищу людоеда. В святилище стояли три столба с черепами. Фидия рассказала ему тайну этих черепов, и наш рыцарь отправился добывать их имена. В лагере саксов он обнаружил столб с теми же символами, что и на столбах людоеда. Поговорив об этом с Фидией, он узнал имена несчастных. Вернувшись к столбам, он вызвал души умерших — Гладия, Эрвину и Далданаан. Только Далданаан вспомнила нечто ценное: людоед подчиняется особому стиху — гейсу. Выходя из святилища, Брэдвен столкнулся с самим людоедом Тадглидом и пообещал ему вернуться. После разговора с Фидией Брэдвен узнал, что в гейсе не хватает еще двух строк и отправился искать их. Клелия в деревне направила его к старушке и Кимериллу. Старушка запросила еще дров. Кузнец легко поделился дровами, а при упоминании о гейсе выдал и бронзовый топор. Старушка, получив дрова, вспомнила и две другие строки. Выехав из деревни, Брэдвен встретил Кимерилла, который и растолковал ему значение гейса. Брэдвен вошел в святилище, но никого не нашел. Фидия посоветовала ему поискать карту логова в лагере саксов. Карта нашлась все на том же столбе. Вернувшись в святилище, Брэдвен

Вот так Брэдвен победил Англемара. Ничто не устоит перед Господней силой, особенно если божественный щит подкрепить добрым мечом.



ЗОНЫ

Камелот — строящаяся резиденция короля Артура. Вокруг замка расположены четыре лагеря — лагерь короля саксов Седрика, лагерь вождя римлян Дакса Саграмора, лагерь Морганора и его пиктов и лагерь короля Марка из Корнуолла.

В **Корнуолле** имеются: резиденция короля Марка, замок Тинтагель, перекресток с Кимериллом, деревня, домик углежога, поляна с убитым охотником, лагерь саксов/рабов, поляна с Фидией/Лютис, святилище и пещера людоеда.

Римский город Маговениум практически весь разрушен саксами. Всего-то и осталось, что амфитеатр (больше похожий на крепость) да дом с вечнозеленым святым деревом. Внутри амфитеатра выделяются монастырь и катакомбы с заточенным в них дьяволом.

Атребатское королевство было не очень велико. Главный замок назывался Уффингтон. Кроме него, доступны: поместье Люция (изрядно потрепанное), поляна с анахоретом (красные письмена на снегу), дорога (на ней встречается лорд Элад) и холм Святого Георгия, на котором был побежден дракон.

Персонажи

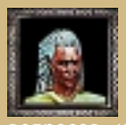
В игре очень много персонажей, так что всех упомянуть не удастся. Перечислим основных.

Брэдвен — незаконнорожденный сын короля атребатов Кадфанана и главный герой повествования. Может быть кельтом или христианином.

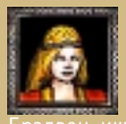
Морганор — старший брат и наследный принц. Злодей по сути, колдун по профессии, узурпатор, отцеубийца и прочая...

Король Артур — верховный король Британии. Может вершить правосудие, что заключается в разрешении на поединок. Достаточно странный суд по нынешним меркам.

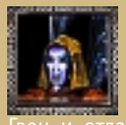
Корвин — оруженосец Брэдвена. Любит поесть и выпить, но при этом спасает своего господина в Авалоне. Иногда отпускает комментарии белого цвета.



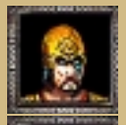
Епископ Новелиус — брат Кадфанана и дядя Брэдвена. Знаток духовных вопросов, незаменимый советчик в деле борьбы с дьяволом. Всегда готов помочь племяннику по мере сил.



Семья Брэдвена — Гвен и Мадог, погибли по приказу Морганора. После первой истории Брэдвен ищет жену и сына, после второй — только сына. После третьей он ищет только мщения...



Ведьма зимы (KIA) — обернувшаяся анахоретом, погубила Гвен и отдала Мадога на растерзание пиктам. Мечом ее не взять. Против нее помогает только кельтская магия или христианское чудотворство.



Сэр Гавейн и сэр Ланселот — боевые товарищи Брэдвена в его подвигах. Один из них (в зависимости от линии) произвел Брэдвена в рыцари. Если нужно попасть к королю Артуру, лучше всего это делать через них.

обратился к душе Гладия и спросил его о карте. Тот загадал загадку, ответ на которую — облака. Камень, закрывающий путь в пещеру, исчез. Внутри прятался людоед, но час его пробил — рыцарь зарубил его топором. Забрав его голову, Брэдвен возвратился к Фидии. Он не смог освободить ее, но получил от нее локон волос. Брэдвен вернулся в Тинтагель и показал голову сначала стражнику у входа, а затем и самому королю Марку. После этого путь его лежал в Камелот.

История 5

Вокруг строящегося замка кольцом расположились лагеря. Поехав налево, Брэдвен обнаружил лагерь короля Марка, в нем он нашел Кимерилла. Поехав далее, он обнаружил лагеря саксов, пиктов и римлян. Нигде его не впустили. Въехав в строящийся замок, Брэдвен нашел Болдуина — оруженосца сэра Гавейна. Слуга рассказал, где искать его господина. Брэдвен вспомнил, что похожий герб он уже видел в лагере Марка и вернулся туда. Кимерилл сообщил ему имя леди — хозяйки герба — Ивейна. Но на страже при входе к Ивейне стояла леди Авелла. Вернувшись к Болдуину, Брэдвен получил от него брошь. Увидев ее, леди Авелла позвала сэра Гавейна. Поговорив с ним, Брэдвен отправился к королю Артуру в замок. При входе в Зал круглого стола у него состоялся обмен любезностями с Морганором, но биться с ним рыцарь не стал — в Камелоте не обнажают меч просто так. После разговора с королем Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес к Мерлину.

Почти все пути с главной поляны леса оказались открыты.

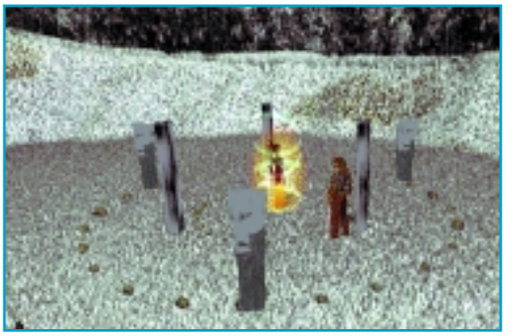
Сержантские советы

С каждым персонажем надо беседовать на разные темы. При этом возможно появление новых тем. До того как будет доступен список тем, следует просто заговорить. Иногда при разговоре возникает приглашение к поединку — ну тут уже по обстоятельствам. Периодически какой-либо персонаж просит принести ему тот или иной предмет. После того как вы раздобыли искомое, следует использовать предмет на персонажа. Если же это не помогло, надо просто поговорить с ним — процесс пойдет.

На поляне Брэдвен сорвал живые цветы. Поехав по дороге с белым волком, Брэдвен нашел камень со знаком Мерлина. Камень просил пить. Брэдвен вернулся и поехал по дороге, у которой сидел черный волк, держась по левой стороне. У Черной скалы он нашел чашу. Возвращался он тоже по левой стороне и увидел ручей, где и набрал в чашу воды. Поехав от поляны по дороге, с черным вороном, Брэдвен попал к могилам. У входа рос ореховый куст, и наш герой затарился Nuts. Вернувшись к жаждущему камню, Брэдвен полил его водой, и камень превратился в бабочку. Бабочка улетела, но рыцарь нашел ее, пройдя впе-

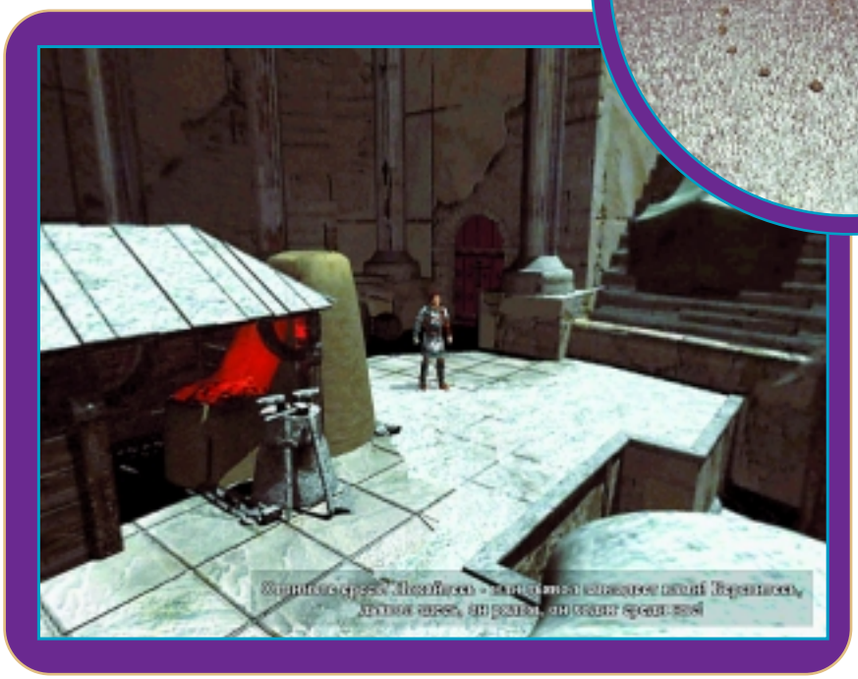
● *Достаточно странно говорить феям «Да хранит вас Бог». Богов-то тогда много было, на каждом углу встречались. Чай, в Авалоне находишься, паладин, не в Маговениуме каком-нибудь...*

ред и налево, — она села на каменный стол. Дав ей цветы, Брэдвен увидел превращение в белку. Белке пригодились орехи, она стала вороной, которую Брэдвен накормил зернами. В результате образовался Мерлин. После разговора с ним Брэдвен отправился в Камелот — искать сестру феи Фидии. После разговора в замке с кузнецом появляется фея Фхола в виде ауры (так первоначально появляются все эти феи). При помощи локона ее удается убедить поехать к старшей сестре. Брэдвен переносится в Авалон, разговаривает с феей Фиакрой, использует имеющуюся младшую сестру, и все переносятся к Черной скале. Две сестры сумели уговорить третью (Брэдвен хранит фей в своем мешке в виде предметов), и вся компания отправилась к Фидии. Применив поочередно Фердию, Фхолу и Фиакру на коричневый волшебный камень, Брэдвен освободил Фидию. После этого оказалось, что нужно найти



Куда ты, тропинка, меня завела? Без милочки Лютис мне жизнь не мила...

меч тройного пламени в Бедгрейне (кто бы мог подумать!). Прибыв в Бедгрейн, Брэдвен много говорил с Мерлином, пока тот не открыл путь к Черной скале. Там рыцарь собрал три части меча тройного пламени — эфес (на столбе в круге), рукоять (среди камней) и клинок (рядом с мостом). Вернувшись, Брэдвен опять поговорил с Мерлином. Встав в цветах, он взял меч (просто нажать пробел) и вызвал Фхолу, Фердию и Фиакру (порядок имеет значение). Получив волшебный меч, Брэдвен отправился

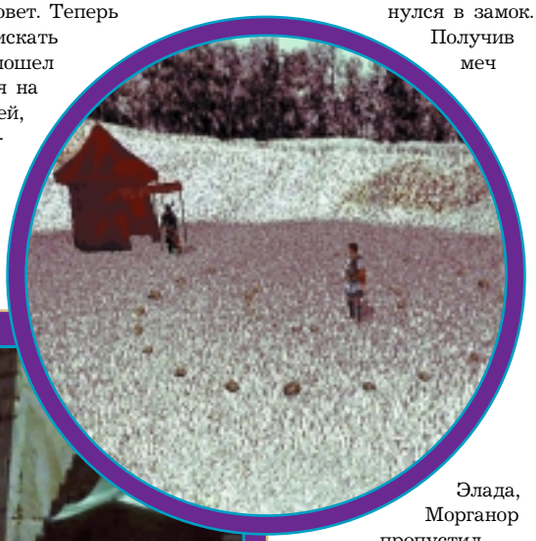


благодарить Моргану (дорожка с черным волком, надо попасть туда, где был Мерлин-камень). Махнув мечом среди камней, окрашенных красным, Брэдвен выражает признательность. На него нападает пикт-камикадзе, с трупа которого берутся ножны с прекрасным камнем. Появляется сэр Гавейн и обвиняет Брэдвена в краже Экскалибура — меча короля Артура. Увидев ножны, он дает кольцо Артура и добрый совет. Теперь еще и Экскалибур искать придется. Брэдвен пошел обратно и наткнулся на фею. Поговорив с ней, он отправился к поляне за цветами. Получив цветы, фея дала пыльцу из Авалона, и Брэдвен поехал к Черной скале. Пыльца уничтожила первую группу камней, стоявших у него на пути, а магия Фердии освободила вход в пещеру. Внутри его ждал доппельгангер. Он был силен, но магия Фиакры превратила его в ком глины. Взяв его и Экскалибур, Брэдвен отправился в Камелот. Войдя в замок (дважды он показывал кольцо страже), он обратился к своему королю и отдал Экскалибур. Артур потребовал доказательств, и Брэдвен обратился за помощью к Мерлину и дал ему ком глины. После этого наступила счастливая развязка — поединок Брэдвена и Морганора с понятным результатом, Брэдвен стал королем атребатов: а мэтр Фульк закончил дозволенные речи...

Паладин

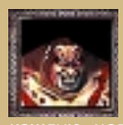
История 1

Брэдвен начинает свой путь у ворот замка. Но внутрь его не пускает Морганор. Он велит усмирить взбунтовавшегося лорда Элада. Поехав направо от замка, Брэдвен встретил монаха-анахорета. Вернувшись и выехав на мощеную дорогу, Брэдвен нашел мятежного лорда и одолел его в поединке, напомнив о чести. Забрав меч Элада, Брэдвен вернулся в замок. Получив меч

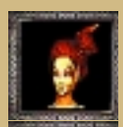


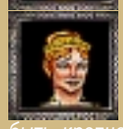
Элада, Морганор пропустил Брэдвена к королю. Поговорив с королем, Брэдвен заглянул к семье. Взяв со стола куклу, он положил ее в колыбель к сыну (просто так), забрал у Гвен шкатулку и поехал на холм к епископу. Епископ принял шкатулку, но от союза отказался. Вернувшись в замок, Брэдвен узнал о болезни отца. От Новелиуса на холме он узнал про слепого брата Корнелиуса и получил печать епископа. Брэдвен отправился в Маговениум. Чтобы пройти внутрь амфитеатра, ему пришлось показать стражнику печать. Повернув налево, Брэдвен пошел в сторону монастыря. Поговорив с кузнецом, он прихватил топор — вещь хорошая. В монастыре отец Арминиус ничего не мог сказать без глотка вина — жажда

Персонажи



Колдун и людоед Тадглид — по совместительству еще и великан. Но на каждую магию найдется еще более сильная, а размер тут не имеет значения. Кельт обошелся с ним просто — голова с плеч. Христианин же обратил в истинную веру, что гораздо более трудно.



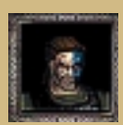


Фея Фидия или леди Лютис — вот кто ждет нашего героя в конце истории. Душа Гвен наказала Брэдвену найти новую жену, и ему это вполне удалось. А что может быть крепче, чем любовь, возникшая в результате таких приключений!

Король Корнуолла Марк — трусливая и нерешительная личность. Кельта он заставил победить людоеда, а от паладина вообще скрывался до пятого эпизода. И как только таким королям служат такие бравые парни, как Кимерилл?

Военачальник короля Марка Кимерилл — добрый и сильный парень. Его сестра Клелия живет в близлежащей деревне. Свой начальственный долг Кимерилл прежде всего видит в личной охране наиболее важных объектов — дорог и лагерей.

Старый добрый волшебник Мерлин — несмотря на то, что его тоже пришлось спасать, он, видимо, вместе со сценаристами игры знал все заранее и предусмотрел все ходы. Чаще всего встречается в Бедгрейнском лесу возле своего знаменитого дерева.



Доппельгангер — магическое существо, способное принимать любой облик по желанию своего хозяина. Поскольку полностью контролируется магией, может быть побеждено только волшебным образом.

Многочисленные феи часто встречаются как в Бедгрейнском лесу, так и в Авалоне. Имена их странны, но мелодичны. С ними лучше обходиться добром, а то сделают грибом, как Корвин, и полный game over.

замучила. Зато на стене нашлась добрая закуска — целый окорок. Вино же сыскалось во дворе, неподалеку от лошадей. Но и с вином монах ничего не вспомнил. Зато вспомнил мальчик Най на галерее, правда, его пришлось накормить окороком. Ключ от катакомб нашелся у монаха. Брэдвен спустился в катакомбы и вышиб дверь топором. За ней был Корнелиус, который узнал его по печати епископа и дал травы. Вернувшись в Уффингтон, Брэдвен обнаружил пиктов на страже замка. Поговорив с воином у врат, он вошел в тронный зал и был изгнан (ну прямо как кельт). Дома Гвен оставила ему письмо. Он поехал за ней в Маговениум.

История 2

Саксы осадили Маговениум, и перед входом в амфитеатр стоял сам Англемар — вождь саксов. Победить его было невозможно. Слева от главного входа в амфитеатр обнаружился потайной вход с обрывком письма Новелиуса. Брэдвен начал прочесывать окрестности и обнаружил зеленое дерево — на него стоит взглянуть (там, где кельт нашел Корнелиуса). Рядом он нашел и брата Арминиуса. Пьяный монах по печати епископа все же вспомнил, что должен отдать ключ от потайного хода. Брэдвен проникает в амфитеатр. Стражник вводит его в ситуацию. Брэдвен поднимается по лестнице и бродит по монастырю. На одной из стен он видит икону (последняя ниша в ряду), изображающую победу святого Георгия над драконом. Новелиус рассказал ему о щите — даре Божьем. Брэдвен пошел в залу и молился (пробелом) у алтаря. Ему явился щит святого Георгия, с помощью которого Англемар был побежден, а саксы в страхе бежали. Вернувшись через потайной ход, Брэдвен поговорил со стражником и дядей и прошел внутрь амфитеатра. Там он услышал проповедь отшельника про святое дерево. Войдя в катакомбы, он нашел игрушку своего сына Мадога и фреску, изображающую святого Иосифа. Поговорив обо всем этом с горожанами и отшельником, он отправился обратно

к епископу и снял со стены его крест. Потом он отправился к зеленому дереву — древу святого Иосифа. Зайдя за загородку, он молился с крестом в руке, и явилось ему яблоко. Он положил яблоко к фреске в катакомбах, и она исчезла. За ней Брэдвен обнаружил еле живую Гвен. Бедняжка умерла на его руках, успев рассказать про ведьму, которая унесла Мадога. Брэдвен поговорил с анахоретом-ведьмой (спрашивать про сына смертельно опасно) и обратился за помощью к Новелиусу. Епископ посоветовал обратиться к монаху Дионикусу, который жил в одной из келий монастыря. Монах изрек пророчество про невинность и крест обновления. Крест обновления нашелся на святом древе, но как его срезать? В задумчивости Брэдвен дошел до бокового входа в амфитеатр и встретил там ребенка. В обмен на куклу Мадога дитятко расстался с ножичком, который легко срезал ветку с дерева. Крест обновления изгнал ведьму, она отправилась в Авалон. Епископ дал Брэдвену карту, пользуясь которой, он достиг этой загадочной страны.

Сержантские советы

Все дороги в игре, как правило, линейны и очевидны. Исключение составляют Бедгрейнский лес и леса Корнуолла. Обратите внимание, что по сторонам от дороги стоят различные животные. Несмотря на то, что они полностью трехмерны, они не перемещаются и служат своеобразными дорожными указателями. Ориентируясь на них, дорогу запоминать становится гораздо проще.

История 3

В Авалоне у моста сидел гигант Галвич и не пропускал никого. Свернув с цветочной поляны в боковой проход, Брэдвен обнаружил там Дапа, оруженосца сэра Ланселота. Бедняга находился в клетке, предназначенный Галвичу на обед. Дап рассказал Брэдвену про меч сэра Ланселота, лежащий в реке. Меч действительно был там. Он оказался великолепным оружием, и гигант легко был повержен. На его теле отыскался и ключ от клетки с Дапом. Брэдвен поехал дальше. В каменном круге он обнаружил Ведьму зимы, и у них состоялся очередной обмен любезностями. Неподалеку был и конь Ланселота, а также и сам великий рыцарь в виде каменной статуи — не стоит и пытаться биться с камнем. На краю островка Брэдвен встретил фею, которая предложила ему нектар. Корвин немедленно испил напиток поперед батьки и стал грибом. Фея посоветовала Брэдвену отыскать фею Каэль, чтобы разрушить заклятие ведьмы. Брэдвен отправился через мосты дальше, пока не повстречал Лархана — телохранителя феи Каэль. Для того чтобы получить допуск, Брэдвену пришлось разгадывать загадки: между водой и землей живет жаба, матерью хлеба является пшеница, а земля носит платье коричневого цвета. После трех отгадок путь к фее был открыт. Фея дала Брэдвену порошок, который должен был лишить сил ведьму. Бессильная ведьма опять улетела.

Сержантские советы

После установки игры сразу установите patch, приложенный на CD. При возможности также установите patch 1.1 с сайта www.nival.ru. Непропатченная версия имеет ошибки в сценарии, и завершить игру, может, и не удастся (по крайней мере, автор не смог дойти паладином).

Брэдвен последовал за ней, свернув налево. Там он обнаружил странное дерево, в ветвях которого находилась ведьма. Подойти не удавалось, так как древесная рука отталкивала героя. Вернувшись к последнему мосту, Брэдвен обнаружил фею, которая рассказала, что это дерево — Исгурл — живая тюрьма. Фея посоветовала обратиться к сестрам в Башне дыхания жизни. Башня сыскалась достаточно быстро. У моста Брэдвен обнаружил очередную фею, которая порекомендовала обратиться к своей сестре Двелле на вершине башни. Поднявшись туда по каменной лестнице, наш герой сделал это. Тут уже паладина стала искушать темная сторона силы. Если надавить на фею, она все скажет и так, но это негуманно. Если же согласиться на испытание, то Двелла загадывает Брэдвену загадку, ответ на который — сон. В результате мы разживаемся универсальным средством от старых деревьев — камнем сна. После этого следует вернуться к Ис-

гурлу. Брэдвен воспользовался камнем сна, и старое дерево чуток вздремнуло. А вот и зловещая ведьма схвачена цепкими ветвями. После долгого разговора с ней Брэдвен все-таки убил ее, но на этот раз он воистину понял, что во многиях знания — многия печали. Его сын убит, а виною всему — Морганор.

Брэдвен впал в отчаяние, и тут бы и настал ему конец, но у фей проснулась совесть. Они расколдовали Корвина, и теперь мы управляем им. Прежде всего следует отыскать своего господина. Корвин легко нашел Брэдвена там же, где мы его видели последний раз, — неподалеку от дерева. С этим известием он вернулся к ожидавшей его фее и рассказал о том, что видел. Фея посоветовала ему найти душу Гвен, которая порхает в Авалоне в виде бабочки. Одну такую бабочку Корвин обнаружил на том же острове каменного круга рядом с мостом. Но говорить с ним она отказалась. Он отправился к Башне дыхания жизни и отыскал там зеленую бабочку, которая сообщила ему, что бабочки — души женщин — в Авалоне окрашены в теплые цвета. Возвратившись к первой бабочке (кстати, красного цвета), Корвин узнал от нее, что искать надо недалеко от входа в Авалон. Там он нашел у реки красную бабочку, которая и оказалась Гвен. После разговора Гвен впорхнула в сумку Корвина, и тот понес ее к Брэдвену. Оруженосец выпустил бабочку около Брэдвена и исчез.

Брэдвен выслушал Гвен и обрел волю к жизни. Теперь его целью стало одно — покарать Морганора. Там, где исчезла Ведьма зимы, он нашел королевский женский торк — золотой обруч. Брэдвен поговорил о Морганоре с Дапом, оруженосцем Ланселота, и тот посоветовал расколдовать своего сюзерена. От него же Брэдвен узнал, что торк принадлежит сэру Ланселоту. Брэдвен обратился за помощью к Двелле, которую нашел на вершине Башни, и показал ей торк. Фея загадала две загадки, ответы на которые — любовь и королева соответственно. После этого Брэдвен получил камень королевы и отправился к каменному рыцарю. Применив камень королевы и золотой торк, он расколдовал Ланселота. В благодарность он был посвящен в рыцари. Ланселот выдал Брэдвену первое задание — найти и покарать колдуна Тадглида. Брэдвен отправляется в Корнуолл.

● *Брат Дионикус — лучший специалист по дьяволу во всей Британии. По крайней мере, на любой вопрос у него найдется ответ. Найдется ли у нас ума понять этот ответ — это вопрос уже другой...*

История 4

В Корнуолле Брэдвен встретил Кимерилла. Тот предложил рыцарю доказать свою доблесть. Так как в поединке Кимерилл оказался сильнее, пришлось искать людоеда. Брэдвен поехал по экрану вправо, и дорога с оленями привела его к поляне с телом охотника. На трупе он обнаружил рожок. Поехав далее (дорога с медведем), он увидел дом с запертой дверью. Брэдвен протрубил в рог, и показался Алглид — младший сын Тадглида. Победив его, рыцарь снял с него ожерелье. Предъявив его Кимериллу как доказательство победы, Брэдвен проехал по

дороге до конца, где была деревня. Он отправился к церкви, где увидел статую святой Офелии. Пройдя по деревне, Брэдвен пробелом осмотрел клетку с голубями и поговорил с крестьянами. Познакомившись с отцом Иоанном, он отдал ему рожок и получил птиц.

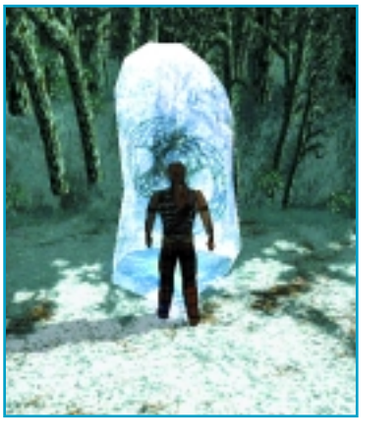
Брэдвен отправился в холмы (дорога с черным волком, при входе следует держаться левее, чтобы не попасться людоедам). Он обнаружил лагерь и сестру своей жены Нию. Поговорив с ней, Брэдвен поскакал дальше и обнаружил Черного рыцаря Мелата и его пленницу леди Лютис. Он поговорил с обоими и решил освободить Лютис. Но Черный рыцарь оказался непобедим, и Брэдвен вернулся обратно в лагерь. На столбе он обнаружил ключ. Как только он его снял, появился Тадглид. Людоед не стал убивать Брэдвена, и тот вернулся на поляну с шатрами. Открыв решетку ключом, рыцарь проник в святилище и нашел три

столба с черепами. Но все три черепа утверждали, что именно она — святая Офелия. Брэдвен посоветовался с Лютис, и она рассказала ему о Кубке Моря. Брэдвен отправился за ним к Кимериллу. Кимерилл предложил сразиться в поединке за Кубок. Брэдвен проиграл и вернулся к Лютис.

Поговорив с ней, он опять отправился воевать Кимерилла и на этот рад победил его. Получив Кубок, рыцарь вошел в святилище людоеда. Найдя при помощи Кубка истинную Офелию, он взял ее останки и захоронил их в деревне под статуей. В обмен святая даровала ему гостию и вино для причастия. Подойдя к входу в пещеру, Брэдвен пробелом призвал людоеда, но он явился только тогда, когда рыцарь уже пошел к выходу. Получив гостию и вино, людоед обратился в истинную веру и дал Брэдвену брошь. Брэдвен показал брошь Лютис и отправился в Камелот.

История 5

При въезде в замок Камелот Брэдвен увидел знамя Ланселота. Стражник не пустил Брэдвена внутрь, но подсказал, где можно найти Ланселота — в лагере короля Саграмора. Ланселот дал Брэдвену щит — пропуск в Камелот. Внутри стен замка Брэдвен встретил своего дядю Новелиуса. Недалеко от него находится церковь и каменный крест. Брэдвен помолился кресту пробелом, но чуда явлено не было. Человек у входа в церковь рассказал ему о другом кресте, который обнаружился дальше. Брэдвен помолился и ему, и явлена ему была корона. Брэдвен спросил о ней Новелиуса, и тот послал его в Маговениум к брату Дионикусу. Первым встреченным монахом в монастыре оказался традиционно пьяный брат Арминиус — поговорить с ним тоже надо. Разыскав Дионикуса, Брэдвен подробно расспросил его. В амфитеатре Брэдвен встретил короля дураков и обменял корону на терновый венец. Дионикус объяснил Брэдвену значение венца. Рыцарь спустился в катакомбы и надел терновый венец перед фреской, она исчезла. Брэдвен нашел плачущую статую Эаты, могильный камень, черный терновник (рыцарь отломил один шип) и черное зеркало. Положив шип в светильник около зеркала, Брэдвен предстал перед дьяволом. Поговорив и получив эбеновую чашу, наш герой не поддался на уговоры и вышел через белый обелиск. Подставив чашу под статую, Брэдвен собрал слезы. Полив слезами терновник, рыцарь обратил его в розу. Возложив розу на могилу, Брэдвен освободил души рыцарей. Вознеся молитву святой Эате, он перенесся на холм Святого Георгия. Взять меч сразу не удалось, но, помолившись кресту, Брэдвен взял меч Истины и отправился в Корнуолл. Он легко победил Черного рыцаря, за что тот поблагодарил и дал рожок (неожиданный пассаж). Брэдвен отправился в Камелот. В замок его не пустили, да и знамени сэра Ланселота при входе больше не было. В лагере короля Марка Брэдвен встретил Кимерилла. Тот рассказал о побеге Ланселота и Гвиневеры — свидетелем тому был римский вождь Саграмор. В своем лагере его не было, и Брэдвен отыскал его у саксов. Саграмор поклялся на мече Истины, что сам видел побег. Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес. Поехав от поляны по дороге справа от трех камней, он нашел Ланселота на берегу озера. Тот поклялся в невиновности на мече Истины. Недалеко от него на земле нашлась странная плашка. Ланселот рассказал о ее происхождении. Вернувшись на поляну, Брэдвен приложил плашку к коричневым колдовским камням, и они исчезли.



Поехав по дороге с белым волком, Брэдвен обнаружил колесницу и черный щит. Ланселот рассказал ему все, что он знал про щит. Брэдвен отправился в Маговениум, спустился в катакомбы к могиле Мелата и вызвал его рожком. Увидев щит и плашку, Мелат рассказал про доппельгангера. Брэдвен помолился святой Эате и был перенесен в монастырь. Поговорив с Дионикусом и показав и ему плашку, Брэдвен отправился в Камелот. Войдя в лагерь Морганора, он пригрозил пикту плашкой, и тот впустил его. Морганор поговорил с братом, но не захотел смириться перед мечом Истины. Брэдвен поехал в лагерь Марка. Охранник не смог противостоять плашке, и Брэдвен был допущен внутрь. Марк отдал вторую плашку. Седрик, король саксов, аналогично отдал третью и рассказал про волшебное Слово. Марк вспомнил Слово, открывающее Черную скалу. Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес, к Черной скале (дорога с черным волком, камень убирается плашкой). Произнеся Слово, рыцарь отверз камень и вошел в пещеру. Внутри оказался доппельгангер. Поговорив с ним, Брэдвен использовал меч Истины, чтобы узнать слабость врага. Коснувшись мечом шести камней, Брэдвен уничтожил три. Он положил плашки под оставшиеся, и доппельгангер был повержен. В кристалле он заметил розу. Взять ее сразу не удалось, но он применил брошь, и все получилось. Брэдвен вернулся в Камелот. Уговорив стражника, он пошел в замок. Нищему, просившему милостыню, он подал щит — необычное подаяние. Второй стражник пропустил его в башню без лишних слов. Убеждая короля Артура, Брэдвен отдал ему розу. После чего можно спокойно наблюдать, как цветок превратился в Гвиневеру, был назначен поединок, Морганор был убит, а Брэдвен — коронован. Финита ля комедия. MG

• *Людоед Тадглид обращен в истинную веру и отпущен с миром на все четыре стороны. А ведь действительно — вполне христианский подход к делу...*

Меч-леденец, сапоги-скороходы и ковер-104

BLADE OF DARKNESS

Лучше быть рыцарем, чем оруженосцем

Создал Господь Хаос и разделил его на две части: Свет и Тьму. И наделил обе жизнью и разумом, и так родились Ангел Света и Принц Тьмы. И усомнился Принц в величии Создателя, и решил превзойти Отца своего. И познал он секрет искусства Созидания, и попытался воссоздать новую жизнь. Новорожденный же не удался и отринул хозяина, возмужал и начал плодить монстров да чудищ разных. Господь с Ангелом Света возжелали остановить адское отродье, и началась великая война. Изможденный долгими баталиями, Демон наконец был повергнут. Создатель же отринул детище свое и весь мир и удалился на вечный покой в глубины Вселенной.

Сергей Аверин aka Index

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

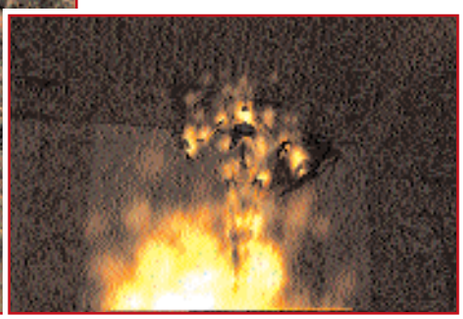
Паспорт

Severance: Blade of Darkness

Жанр: 3D-свингер
Разработчик: Rebel Act Studios
Издатель: Codemasters

URL www.rebelact.net/darkness

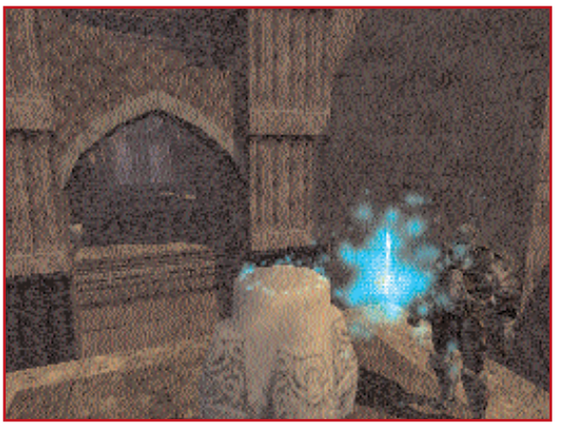
Гордые победой, менее могущественные боги завершили создание мира сущего, дав очертания Солнцу, Луне и Земле-матушке. И населили последнюю существами, коих нарекли людьми. Принц Тьмы вознамерился развязать новое побоище, сея смятение в сердцах людей и готовя многочисленную армию демонов. Земля находилась в страшной опасности, поэтому одна из богинь, Ианна, скастовала мощное магическое заклинание и закрыла доступ всем богам к человечеству. Ангел Света отправился на Солнце и оттуда защищал Землю днем. Ианна обосновалась на Луне и защищала планету ночью. Так началась смена дня и ночи, и восстановилось необходимое суточное равновесие. Однако кроме людей на

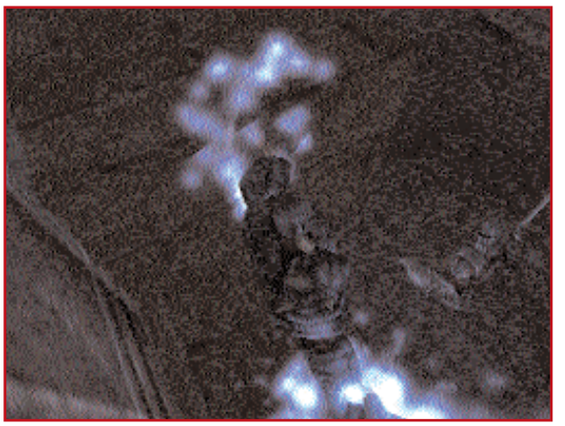


Руны

Руна Ксантры (оазис Наджеб)
Доступ к очередной руне можно получить, открыв здоровенные деревянные ворота на самом верху крепости. Доберитесь до двух решеток, охраняемых орком. Стоя на краю стены, уберите оружие и прыгните на соседнюю стену, минуя решетку. Там есть рычаг, одновременно поднимающий обе решетки и открывающий ворота. Мост за воротами приведет вас в здание с двумя залами: верхним и нижним. Верхний — доступ к руне. На противоположном конце зала под потолком — рунический символ. Стреляйте в него из лука. Откроется проход в другой зал с кругом в центре, ярко освещенным зеленым светом. Не вставая на него, оглядитесь. Заметьте четыре утопленные кнопки, составляющие правильный квадрат, и две здоровенные панели между ними. Как только вы встанете на возвышение в центре круга, панели потихоньку уползут в сторону, открывая лазерные установки. Те несколько секунд будут собирать энергию, а после

этого героя постигнет мгновенное расчленение. Итого у вас есть примерно секунд десять для того, чтобы поразить все четыре кнопки. Категорически советую сохраниться перед подобным трюком — с первого раза не выходило ни у кого. Успели — доступ к руне свободен. Получилось выстрелить в два триггера (нет необходимости попадать именно в камни, можно в большие черные квадраты, окантовывающие их), за то время пока панели отъезжают, считайте, что успели.





планете остались и все темные твари, созданные Принцем Тьмы.

И была битва. И длилась она долгие годы, пока не появился герой, избранный самой Ианной. Та даровала ему Священный меч, способный истребить зло, порожденное Принцем Тьмы. Герой одержал победу, но был смертельно ранен. После его смерти друзья похоронили воина и меч его магический в храме Ианны.

Это было давно. Теперь зло появилось опять. Адские твари проснулись и вершат страшные дела, от которых тянет пожарами и разложением на много миль. Тьма вернулась, и час ее господства над Землей уже близок. Нужен новый герой, способный добыть меч и искоренить великое Зло. Навечно!

Такова предыстория, обратимся к фактам.

● *Эта тварь напоминает кадр из «Чужих» или «Восставшего из ада». Вдумайтесь, главный босс — человеческий разум, наполовину контролирующий проглотившее его чудовище! Бррр...*

Счастье рыцаря — на острие копья

Играть предлагается за одного из четырех героев: рыцаря, варвара, гнома или амазонку. Каждый из них обладает своими характеристиками и специальным оружием, с которым управляется профессионально. Учитывая эти показатели, вся игра меняется при смене героя, несмотря на то что миссии остаются прежними...

Рыцарь

Имя:	*Саргон.*
Здоровье:	*100.*
Стартовая атака:	*1.*
Стартовая защита:	*1.*
Возраст:	*40 лет.*
Рост:	*180 см.*
Вес:	*78 кг.*
Специализация:	*одноручные мечи и щиты.*
Стартовый город:	*Табриз.*

Оптимальный усредненный персонаж. Весьма хорошо защищен: может эффективно использовать щиты и облачаться в броню трех уровней (легкую, среднюю и тяжелую). Уже в первых миссиях получает доступ к набору достаточно мощных комбо, сопоставимых разве что с арсеналом амазонки. Наибольшая проблема для рыцаря — относительная нехватка энергии, которая растрачивается при ударах. Этот показатель жизненно необходим персонажу, как воздух аквалангисту: если энергию исчерпать полностью, вы будете несколько секунд стоять на месте, пытаясь отдышаться. Любой захудалый гоблин с булавой наперевес

будет иметь все шансы проломить вам череп. Но и проблема с недостаточной энергией где-то к шестому уровню сойдет на нет.

Варвар

Имя:	*Тукарам.*
Здоровье:	*80.*
Стартовая атака:	*2.*
Стартовая защита:	*0.*
Возраст:	*25 лет.*
Рост:	*225 см.*
Вес:	*130 кг.*
Специализация:	*двуручные мечи и топоры.*
Стартовый город:	*Кашгар.*

Сержантские советы

От катящихся сверху камней реально укрыться либо под выступом, с которого они падают, либо в естественной стенной нише. Уклоняться от падающих с потолка кольев и расчленяющих персонажа стенных ножей следует так: сперва кинуть какой-нибудь предмет (череп или табуретку...) в зону срабатывания. А в паузу — пробежать самому.

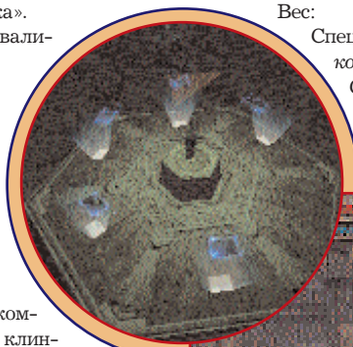
Ходячая «мясорубка». От его атак враги разваливаются пополам, как гнилые арбузы. Большая часть арсенала двуручная, поэтому щитами не пользуется, защищаясь оружием. Правда, защита не настолько эффективна, как у рыцаря и гнома. Доступ к первому стоящему комбо и более солидному клинку (нежели стартовый меч Хаоса) получает, только достигнув пятого уровня мастерства, который набирается с каждой удачно законченной битвой. До тех пор советую оружие не менять. Оперировать двуручным оружием непросто, посему готовьтесь получить значительные увечья на первых уровнях (до тех пор пока не освоитесь). Вообще, не рекомендую начинать путешествие с варвара: первый уровень кишит тварями, уложить которых не так-то просто. Но, если через Кашгар прорваться удастся, в дальнейшем вы сможете расписывать стену убиенных врагов с мастерством Пикассо.

● *«Вот кто-то с горочки спустился, наверное босс опять идет, через минуту он накрылся, меч мой всегда врага найдет». Вообще, тени в игре выполнены исключительно тщательно. Частенько я вздрагивал, принимая за очередного монстра даже собственную тень.*

Амазонка

Имя:	*Зоэ.*
Здоровье:	*60.*
Стартовая атака:	*1.*
Стартовая защита:	*0.*
Возраст:	*19 лет.*
Рост:	*170 см.*
Вес:	*58 кг.*
Специализация:	*копья.*
Стартовый город:	*Маракамда.*

Для девушки ее лет весьма хорошо развита (акселерация, знаете ли). Орудует двусторонними видами вооружения как основными. Уже на первом уровне получает доступ к копью, а в Телл Халафе — к весьма мощной Нагинате. С учетом длины оружия ее атаки имеют больший радиус действия, чем у кого бы то ни было другого. Поэтому большая часть врагов «те-



Руны

Руна Арьяман (крепость Телл Халаф)
В спальне герцога разбейте ящики, скрывающие рычаг секретного лифта. Умирающий рыцарь передаст вам ключи от дверей, ведущих в подвал, к речному потоку. Там, в подвале, запрятана первая руна (внимательно смотрите на стену слева по ходу движения). После нажатия на кнопку с изображением священного символа, стена развалится. Добежать до реликвии просто, выбраться обратно сложнее, не забывайте сохраняться. На «полосе препятствий» прыгайте в центральное отверстие, затем выбирайтесь и бегите по потоку до выхода.

Руна Арамати (шахты Келбегена)
Вспоминайте, как с одного полуразрушенного моста вы по скалам спускались на другой. Отсюда у вас появляется доступ к следующей руне — в скале есть проход. Перебив пауков, вы оказываетесь в пещере, заполненной кислотой, с высокой скалой посередине. Кислота начинает резво прибывать. Прыгайте по камням и очень быстро поднимайтесь наверх. Оценивайте скорость заполнения пещеры лавой, может быть, имеет смысл все встречающиеся предметы оставить в покое. Наверху вас ждет руна.

Руна Амеретат (крепость Немрут)
Минуя лестницу сразу после проникновения во дворец, обернитесь и посмотрите под потолок — там кнопка, ждущая меткого попадания стрелы. Она открывает проходы к руне. Готовьтесь столкнуться с падающими с потолка пиками и стрелами, вылетающими из стен. Почти добежав до заветного артефакта, вы уткнетесь в ворота, захлопывающиеся прямо у вас перед носом, — разворачивайтесь и стрелой активируйте кнопку, которую вы уже нажали, когда вошли. Забрав руну, спокойно бегите обратно — ни одна ловушка не сработает.

Руны

Руна Хоруатат (склеп Эфиры)
Взяв статуэтку в склепе, обратите внимание на значок руны на стене. Он активируется стрелой. Единственным препятствием у вас будет огненный маятник. Чтобы не получить смертельный удар, используйте три ниши в стене. На обратном пути маятник работать уже не будет.

Руна Ианны (храм Аль Фарум)
Вспоминайте халупу, в которой вы нашли бутыль. Там поднимайтесь на второй этаж, перебегайте по доске на следующее здание, но не прыгайте внутрь, а с правого края бегите «в пропасть». Упадете больно, но зато надежно. Не забудьте поднять обе решетки. В зале с каменным гигантом (если смотреть на него из дверей, в которые вы вошли) слева, ближе к выходу, — трухлявая стена. Ломайте ее и стреляйте в рунный символ. Открывшаяся комната имеет целью проверить вашу точность прыжков (координацию, то есть). Попадать при прыжках нужно только на камни с руническим изображением. Маленький хинт: длинный прыжок покрывает три панели (приземляетесь на четвертую). Соответственно в одном месте вам нужно будет перейти с одной плиты на другую наискосок.

ряют головы» на расстоянии, не успев приблизиться для атаки. Несет определенные убытки при защите. Не признает щитов, как и варвар, от чего страдает: блок удерживает только секунду. Если неудачно рассчитать время, атака недруга произойдет как раз тогда, когда Зоэ опустит оружие.

Гном

Имя:	*Наглфар.*
Здоровье:	*120.*
Стартовая атака:	*2.*
Стартовая защита:	*1.*
Возраст:	*153 года.*
Рост:	*160 см.*
Вес:	*80 кг.*
Специализация:	*одноручные топоры и щиты.*
Стартовый город:	*Кэзэл-Залам.*

Его профессиональное оружие — топоры, обладающие самым малым радиусом действия, что делает коротышку весьма уязвимым. Не спасают даже включенные в арсенал щиты. Для атаки ему нужно приблизиться к жертве практически вплотную. Та, в свою очередь, успеет нанести один или несколько атакующих выпадов. Они попадут либо в цель, нанося увечья, либо в блокирующий щит, отдаляя тем самым вас от цели и нанося урон крепости самого щита. Комбо гном не блещет, да и те, что есть, не вполне эффективны и чертовски сложны в осуществлении. В целом, за гнома-лилипута не советую начинать играть, как и за варвара-великана. Освойте уровни, устаканьте в памяти местоположение врагов, оружия, лечащих эликсиров. Вот тогда...

Тактика боя

Схваток будет более чем предостаточно. Однако перед тем, как, размявшись, врубаться в орущую толпу нечисти, обязательно советую пройти обучающую миссию. Кроме того, что освоитесь с кнопками управления, вы откроете для себя пару фич, необходимых в игре, но неизвестных новичкам.

Подробно о ведении боевых действий расскажу применительно к рыцарю. Для каждого персонажа стратегические ходы свои, но концепция едина. Свой уникальный план ведения баталий вы выработаете постепенно, от схватки к схватке. Однако на Саргоне как на ярком примере стоит остановиться особо.

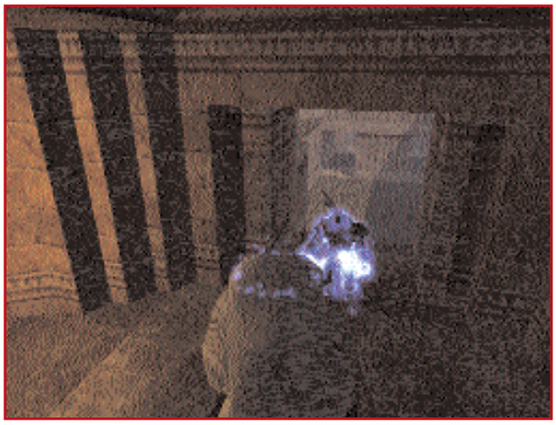
Фиксация атаки на определенном противнике исключительно упрощает ведение битвы: практически все ваши смэши будут приходиться в цель (если жертва недостаточно верткая). Однако с этой функцией следует быть предельно осторожным в противостоянии двоим и более противникам. Захват одного полностью блокирует вас от других целей. Хотя есть и свои преимущества. Во-первых, некоторые атаки (как например, смэш слева/справа) захватывают с амплитудой практически в 180 градусов перед героем. Зачастую одним ударом можно-таки «убить двух зайцев» (особенно это касается амазонки и варвара — у их специального оружия увеличенный радиус поражения). Во-вторых, одного из врагов можно использовать как прикрытие от другого. При этом нередко первый оказывается между молотом (мной) и наковальней (своим же коллегой), получает двойную порцию ударов и отбрасывает копыта намного быстрее. Всячески используйте природный ландшафт, благо пропастей в игре полно. Зафиксировав цель, кружи-

● *Гурак — один из последних боссов, в совершенстве владеющий мастерством телепортации. Но его это не спасет, он ведь еще не знает, что меч Ианны уже заряжен рунами и атаковать я могу на расстоянии. Но сейчас узнает!*

те вокруг нее так, чтобы быть лицом к пропасти. Несколько удачно проведенных комбо, и минотавр с 90% энергии летит в тартарары.

Учитывайте, что любой попавший на щит клинок отбрасывается в сторону, а сам атакующий открывается для принятия следующего выпада на грудь. Вам это может сыграть на руку, поскольку оппонент иногда открывается, а несколько секунд его нерешительности — отличный повод нанести пусть простенький, но комбо. Также следует учитывать «фактуру» противника и исходя из этого выбирать оружие. Несмотря на то что переносимый арсенал ограничен четырьмя предметами, советую носить и клинок, и дубинку какую, и лук. Если на противнике все еще сохранилась плоть и из него может пойти кровь (рыцари, гоблины, орки), то эффективней использовать колюще-режущее оружие. Если кроме костей (скелеты) или камней (големы) там ничего нет — оптимально драться тупым оружием.

Теперь об увечьях. Врагу можно отрубить руку, ногу, порубить в салат его доспехи, но лучше всего одним взмахом снести то, на чем держится шлемак. Это — мгновенная смерть. Она же наступает, если подфартит засадить стрелу в прорезь для глаз. Некоторые виды оружия кроме увечий наносят дополнительный урон, как например меч орков, змеиный меч или отравленные стрелы. Эффект таков: жертва, кроме основного ущерба, хронически теряет несколько пунктов здоровья в течение некоторого времени. Меч орков — это вообще отдельная песня! Отравление излечивается любым эликсиром здоровья, кроме того, можно найти артефакт, защищающий обладателя от отравлений. В последних миссиях встретится кровавый демон, или попросту вампир. Он вооружен своим оружием массового уничтожения — кровавым клинком. Он имеет свойство передавать атакующему отбирае-



Сержантские советы

Если на вас бегут двое или больше врагов, захватите в прицел одного из них и бочком отбегайте так, чтобы удары одного из них приходились по броне второго. Тот, в кого попадают по ошибке, начинает отвечать обидчику. Иногда они так увлекались, что напрочь забывали о том, что сначала хотели завалить только меня. Вот такие горячие эстонские парни!

● *Варвар принципиально не пользуется дополнительными средствами защиты, кроме верного меча. Зато им он орудует с ловкостью и исключительным профессионализмом. Головы летят с одного удара.*

Враги

Пауки — атаки их были бы практически нечувствительны, если бы не яд, попадающий в кровь героя при удачной атаке членистоногого. Отрубаются одним удачным нижним смэшем. Очень редко нападают по одиночке, обычно группами по трое и больше.

Зубастики — маленькие, смешно перевалывающиеся шарики с очень острыми зубками (в отличие от широкоэкранных коллег, на них нет абсолютно никакой растительности). Нападают группами по двое и больше. Отрубаются прямой или нижней атакой Гладиуса.

Орки — вооружены мечами орков и достаточно проворны. С самого начала игры зарекомендовали себя серьезными, сильными противниками. Очень умело отражают выпады в свою сторону, всецело пользуясь слабостями героя.

Зомби — самые «приятные» противники. Замочить такого сможет и ребенок: скорость передвижения — черепашья, реакция отсутствует, головы слетают, аки кочаны с грядки. Плюются ядом. После смерти испаряются.

Скелеты — стоящие оппоненты. Атакуют тройным комбо, после чего отступают. Череп слетает только в момент смерти. Тупы до безобразия. После смерти испаряются. Модификация — огненные скелеты (один из боссов). К этим не рекомендуется подходить вплотную.

Враги

Рыцари — в недалеком прошлом служили на славу государства, теперь вернулись к жизни благодаря Принцу Тьмы. Котелки идеально срубаются левым смэшем. Особенно бесит то, что иногда перед атакой этот трупак еще норовит подразнить героя! В этот момент я обычно наглеца и обезглавливал. Довольно ловко орудует щитом (если есть).

Гоблины — наиболее часто встречающиеся твари. При жизни, наверное, были кнехтами. Теперь, наверное, уже нет. При виде жертвы начинают издавать характерное кряканье, оно позволяет определить местонахождение врага. Вооружены обычными булавами, Гладиусами или чем-нибудь подобным несущественным. Могут быть экипированы щитами. Достаточно агрессивны, но неповоротливы.

Рыцари зомби — те же зомби, только чуть подвижней. Более крутое оружие, более резвые движения, также плюются отравой. Не нападают поодиночке, после смерти испаряются.

Темные рыцари — при жизни, наверное, были сотниками. Обычно охраняют ключи или несут значительную дозу лекарственного зелья. Вооружены змеиными мечами, защищены круглыми щитами и щитами-черепами. Исключительно вертки, знают все принципы ведения ближнего боя — увороты, отпрыгивания, блоки и т. д.

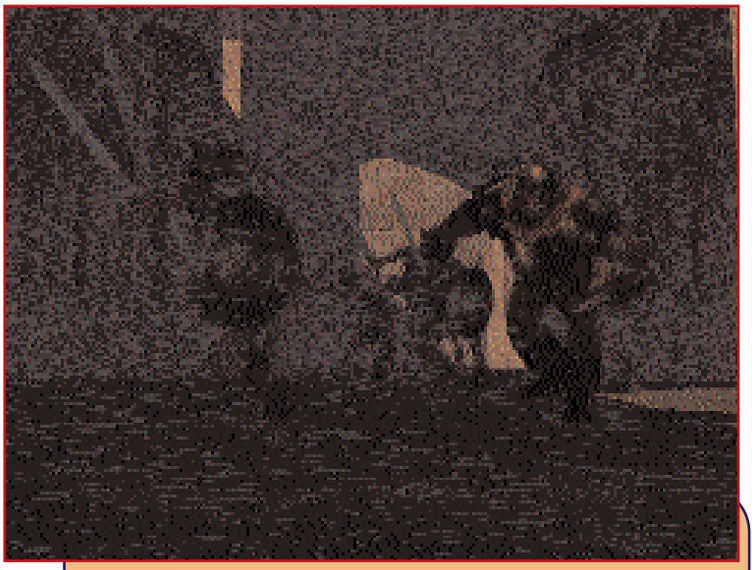
Великаны — встречаются очень редко, пару раз за всю игру. Выступают в виде боссов на начальных миссиях. Вооружены шипованными дубинками. Как и практически все гиганты, чертовски нерасторопны и сравнительно легко дают себя замочить. При замахе монстра резво стрейфьтесь — он промахнется. Естественная пауза даст возможность нанести комбо.

мую у жертвы энергию. С другой стороны, если он просто мирно покоится в ладони героя, то отбирает ЕГО собственную энергию. Оружие мощное, но опасное для его владельца. Есть еще и специальные магические виды оружия, обладающие своими комбо. Они зачастую находятся в тайниках и секретных зонах.

Что еще? Не советую экспериментировать с видами оружия, несвойственными вашему персонажу. Рыцарю нужно куда больше времени, чтобы размахнуться двуручным мечом, который у гнома вообще будет выглядеть гротескно.

Сержантские советы

Без этого бага, по-моему, не обходится ни один свеженький шутер: можно рубить противника «сквозь» двери. Здесь подключайте слух: у каждого персонажа при ходьбе свои уникальные стоны, хрипы, рычание, сопение, звон лат и шорох шагов. Как только из-за двери показался неприятельский клинок, рубите что есть силы в том направлении. Враг не отбежит, а напротив — начнет штурмовать закрытую дверь и даст себя легко порубить в капусту. А вы не потеряете ни капли здоровья.



● *Этих бедолаг винить нельзя. Они же не знают, что у меня развилась исключительная реакция и что сейчас их головы будут совершать пируэты шариков для гольфа. Они солдаты и подчиняются приказам.*

Варвар же с Гладиусом наперевес — все равно, что слон с маникюром.

Стоит отдельно затронуть метательные свойства предметов. Кроме заплечного арсенала, оружием может стать практически любой подбираемый предмет (табурет, факел, кубок, книга). При попадании горящего факела во вражье племя урон наносится не только ударом, но и огнем. Этот же эффект очень удачен в плане нейтрализации удаленных противников, находящихся вне досягаемости. Например, это касается лучников на стенах: отложите одно оружие (если ваш арсенал уже полон), подберите у павшего врага его оружие (пусть это будет маломощный Гладиус), возьмите стрелка на мушку и метните клинок. При необходимости подберите следующий продукт оружейников и повторите процедуру. Очень эффективно, особенно учитывая то, что лучники не обладают большим запасом энергии и практически не двигаются с места. Метать предметы также придется для «одурачивания» стенных ножей и усеянных колами потолков, так и норовящих расчленить героя или пригвоздить его к полу. Кстати, не гнушайтесь отрубленными (извините за выражение) членами павших врагов — метко пущенная рука (нога или голова) имеет не только убойную силу, она показывает, чем для демона может кончиться разговор с героем по душам.

● *Поверженный труп — кровавый дьявол, или попросту вампир. Исключительно мерзкая тварь! Мало того что размахивает своей косой, как ненормальный, так еще присваивает отобранную у меня энергию. Жадность фраера сгубила.*

Советы по прохождению

Сначала — о важном: на уровнях вы встретите руны, всего их шесть. Собственно, в их сборе и состоят промежуточные задания миссий, ибо зарядить волшебный меч на последней стадии игры необходимо именно ими. Заряженный рунами меч — единственное средство завалить финального злого дядьку. По ходу советов я буду описывать нахождение каждого из шести артефактов, и их все придется собрать. (В противном случае на завершающей стадии игра предложит герою попутешествовать еще и найти-таки оставшуюся руну.) Только на уровнях вас уже будут

ждать не миролюбивые гоблины да орки, а смертельно опасные вампиры и мутанты.)

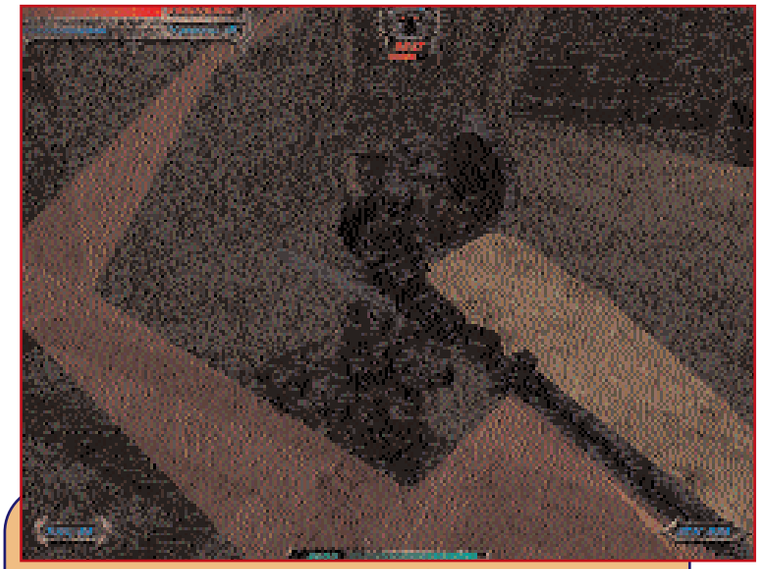
Теперь — о главном. К тому времени, как герой где-нибудь окончательно потеряется, я надеюсь вы исколесите тот уровень вдоль и поперек. И лишь, воздев руки к небу и издав предсмертный вой простреленной навылет волчицы, от вселенской неизбежности обратитесь к этому разделу. В таком случае облегчение гарантировано.

Крепость Телл Халаф (руна Арьяман)

Во-первых, я рекомендую выбрать именно эту миссию первой, поскольку шахты Келбегена (предлагаемые к прохождению вместе с Телл Халафом сразу после окончания миссии в стартовом городе) мне показались более сложными.

Вся крепость представляет из себя «двухэтажные» внешние и внутренние стены (ограждающие соответственно внешний и внутренний дворы) и центральную башню, в которую можно пробраться со стен. Единственным мыслимым затруднением может послужить поиск ключа от спальни герцога на самой верхотуре башни. Между тем, найти его довольно просто. К центральной башне ведут два мостика, заканчивающиеся воротами. За воротами — лестницы и развилки. На одном из мостиков обратите внимание направо: там, прислонившись к стене и улыбаясь, сидит убитый рыцарь. Это ориентир. Поднимитесь на стену рядом с ним (осторожно, за углом гоблин-лучник), пробегите метров шесть по стене и обратите внимание налево. Там на полу еще один убиенный рыцарь, а рядом с ним ключ от спальни дюка, то есть того самого герцога.

У минотавра ни единого шанса. Мало того что я выпил зелье силы, так еще в совершенстве владею изогнутым мечом. И вообще, складывается подозрение, что враг в темноте окончательно дезориентирован!



На последних уровнях враги станут на порядок более продвинутыми, и сами будут в атаках применять комбо. Однако с глазомером как были проблемы, так и остались — этот замах прошел поверх моей головы.

Шахты Келбегена (руна Арамати)

Вообще-то они неплохо развивают прыгучесть — пропастей хоть отбавляй. Учитывая то, что изредка в полу попадаются ловушки (внимательно следите за текстурами полов. Если попался участок чуть темнее, чем все остальные, — это прямой путь в пропасть). Настоящие сложности начинаются на так называемой развилке, полянке с тремя входами в шахты. Один из них ведет в храм с тремя площадками для трех драгоценных камней: красного, зеленого и синего. Их-то в шахтах и нужно искать.

Вернитесь на полянку и встаньте так, как будто вы только что вошли. Бегите в первый справа тоннель по единственной ведущей вниз дорожке. Добегите до полуразрушенного моста и перепрыгните через него (предварительно убрав за спину оружие. Вообще привыкайте постоянно убирать клинки

Враги

Огненные скелеты — нападают точно так же, как и обычные, но вдобавок к атаке клинком наносят дополнительный урон огнем. Кроме этого отличаются завидной верткостью, повышенной активностью и живучестью.

Големы — каменный, стальной, ледяной, огненный... Все практически одинаковы. Достаточно неповоротливы, чтобы, дождавшись атаки, всадить клинок сбоку или даже со спины. Имеют обыкновение метать валуны, летящие с предельно низкой скоростью. Оружие — пудовые кулаки и двухпудовые башмаки. Наиболее эффективно валится «тупым» оружием (дубинками, молотами).

Минотавры — чуть резвей големов, но тоже не стрекозы. Вооружены тесаками, захватывающими с амплитудой 270 градусов, что осложняет атаку с боков. Как и големы, обычно охраняют ключи, ворота и т. д. При месиловке желательно применение комбо.

Кровавые демоны — пожалуй, самые опасные твари в игре. Помимо того что питаются отнятой у вас же энергией, еще и периодически телепортируются герою за спину и предательски мочат сзади. До нейтрализации щита — очень опасны. Когда защита себя исчерпает и упырь отбросит жалкие обломки щита в сторону, советую выпить зелье силы и отключить кровопийцу бесконечным набором комбо.

Мутанты — могут телепортироваться, как кровавые демоны, но делают это, по крайней мере, не вам за спину. Периодически выдают по три снопа огня в вашем направлении. Беззащитны, поэтому ключ к успеху — набор комбо вкупе со стрейфом.

Враги

Рыцари Хаоса — чертовски опасные твари. Появляются уже во второй миссии и далее изредка на протяжении всей игры. Очень неповоротливы, но не менее опасны. Несколько удачных атак могут запросто свести героя в могилу. Вооружены магическими мечами и щитами.

Дракон — один из супербоссов. Вы едва достаете ему до лодыжек. Плюс к этому он еще знает искусство огнеметания. Единственное средство не отбросить копыта — 101-й прием карате «изматывание противника бегом». Используйте естественные препятствия (колонны и т. п.) и всегда атакуйте со спины. Попадетесь лицом к лицу — получите сноп огня в хохотальник.

Гурак — честно признаться, я думал, он и есть великий Принц Зла. Постоянно телепортируется, но не вам за спину, а в разные точки зала. Используйте меч Ианны по полной программе.

Принц Зла — финальный босс, самый крутой. Имеет бешеное количество хит-пойнтов. Ни в коем случае не подпускайте близко. Уклониться от его атак несложно, а меч Ианны медленно, но верно сделает свое дело.

за спину). Через следующий мост перепрыгнуть не удастся, но его можно обойти, попрыгав по левой околостенной кромке. Дальнейшая дорожка приведет вас к красному камню. Порубите врагов в мелкий винегрет, возьмите рубин и, немного послонявшись по шахтам, вернитесь на развилку.

За синим камнем отправляйтесь в третий «дверной» проем (второй намертво закрыт). Вы сразу увидите развилку — идите направо. Практически сразу мультик покажет зубастика, проглатывающего

драгоценность и линяющего куда-то вглубь земли. Бегите за ним, по пути срубая котелки всем мешающим этому «крестовому» походу. Наконец, замочите последнего орка, вспорите брюшко тому самому сорванцу, который наверняка уже мучался заворотом кишок, и заберите камень. Возвращайтесь на развилку.

Зеленый булыжник, пожалуй, самый сложный из всех. Бежать теперь нужно в левый тоннель на развилке второго прохода (там, где вы свернули направо, охотясь за аквамарином). Осторожней с мостом — он подгнил. Пересекая пару полуразрушенных мостов, охраняемых гоблинами-лучниками, подмечайте мосты глубоко внизу. Добежав до тупика, вы получите возможность спуститься, используя естественные выступы в скалах слева. Перепрыгнув через следующий мост (который вы заметили сверху) и немного пропетляв, вы

● *Активировать четыре кнопки за 10 секунд, стреляя в них из лука, — задача не из легких. Более того — одна из самых сложных. Стимулирует осознание того, что через 10 секунд от меня может остаться аккуратно разделанная тушка.*

Сержантские советы

Бегая по уровням, постоянно держите в поле зрения и стены, и пол. Так вы не пропустите ямы-ловушки с кольями на дне и проламываемые оружием стены (они, как водится, отличаются по цвету от всех остальных). Также не забывайте поглядывать вверх: для подбора трех рун из шести необходимо активировать стрелами кнопки, находящиеся под потолком.

наткнетесь на изумруд. Долгий путь наверх выведет вас обратно на развилку. Теперь можно бежать в храм.

Склеп Эфиры (руна Хоруатат)

Вы можете потеряться в поисках ключа к кладбищу. Вспоминайте, что в монастыре, в одном из зданий на втором этаже, вы видели частично разрушенный деревянный пол. Вам туда. Из дальнего правого угла (относительно того места, где вы вошли в комнату) можно перепрыгнуть в окошко следующего здания. Там, утрамбовав косточки пары скелетов, вы найдете заветную отмычку.

На кладбище, замочив босса (огненного скелета), возьмите статуэтку из могилы. Ее нужно поместить на место позади статуи королевы в усыпальнице последней. Перебив всех скелетов, поднимайтесь на второй этаж и активируйте оба рычага — они открывают двери слева и справа от статуи.

Остров Карум

Затруднения могут возникнуть в поисках последнего ключа — к башне. Вспоминайте комнату с проемом в центре и двумя темными рыцарями (куда вы попадали уже с лестницы, ведущей к башне). Так вот, прыгнув в этот проем, вы должны будете сразиться с минотавром, обладателем ключа от башни.

И один секретный проход — к рунной зале. Руны там нет, зато есть полезная информация об этом чуде природы. Как туда добраться? В одночасье вы столкнетесь с двумя «родниками», расположенными рядом друг с другом. Один — водяной, другой — наполненный лавой (снабженный рычагом). Первая

активация рычага останавливает поток лавы, вторая — спускает всю смертельную жидкость в дренаж, открывая лестницу.

Крепость Шалатувар

Никаких особых проблем (кроме кучи бешеных орков) не обнаружено. Все ключи ходят, даже бегают (два — у орков, один — у великана). Еще один ключ можно найти у умирающего рыцаря в застенках подземелья. Это ключ на свободу. Никаких специальных символов не обнаружено.

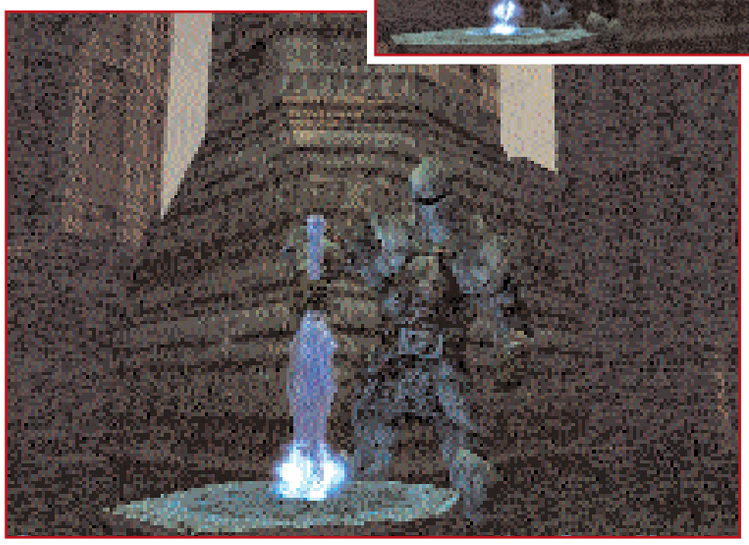
Ущелье Орлока

Главным препятствием на пути встанет туман. Прямо молоко, а не туман — на расстоянии вытянутой руки ни черта, ни гоблина не видать. Категорически рекомендую

● *Мутант исключительно трепетно переживает свою кончину. Перед тем, как окончательно отдать концы, ему просто жизненно необходимо добавить пафоса — раскинуть конечности и издать предсмертный вопль: «Измена!!!»*

войти в настройки и сменить показатели видео: гамму и яркость поставить по нулям, а контраст — на единичку.

Ищите великана — он охраняет единственный доступный вход в крепость. За его спиной естественные ступеньки. Там-то как раз осторожней: за ступеньками ловушка с проваливающимся на колья полом.



В крепости нужно на втором этаже найти эфирную сферу и поместить ее в держатели обелиска на первом этаже. Это откроет доступ к магическому аквамарину Вилия, который впоследствии сыграет свою роль в битве за меч Ианны.

Крепость Немрут (руна Амеретат)

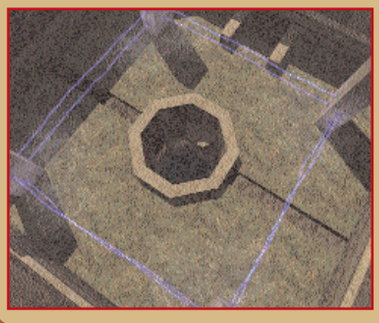
Проблемы начнутся, когда доберетесь до дворца. По крайней мере, ключ, изъятый у темного рыцаря, и замок под этот ключ носят это название. Длинная дорожка по дворцу приведет к залому с симметричными коридорчиками, заканчивающимися барельефами, в которые определенно нужно поместить соответственно священный и нечестивый символы. Они находятся на площадках прямо перед залом с барельефами. На обеих площадках вас будут ждать скелеты. Их немало, возможно, в одночасье вам покажется, что их респаун бесконечен. Однако это не так: я насчитал только штук восемь или около того. Беда в том, что с первой площадки (с нечестивым символом) можно выбраться на лифте, невзирая на снующих тварей. Со второй труднее. Там решетка, являющаяся единственным выходом, не откроется до тех пор, пока все скелеты не полягут костьми и не рассыплются в прах.

Помещение этих символов в барельефы откроет доступ к Бирру, священному опалу, охраняемому мутантом.

Оружие

Рыцарь

Меч Гладиус. Атака: +3, защита: 0.
Булава. Атака: +15, защита: -5.
Меч орков. Атака: +30, защита: 0. Отравляющий эффект. Жертва получает в вены дозу яда, на определенное время отнимающего по несколько единиц здоровья в секунду.
Лезвие света. Атака: +90, защита: -2.
Тяжелая булава. Атака: +70, защита: -30.
Саблезуб. Атака: +20, защита: 0.
Военный меч. Атака: +35, защита: -20.
Меч крюком. Атака: +90, защита: -25.Исключительно легкий меч, позволяющий развивать поразительную скорость в нанесении комбо.
Меч Королевы. Атака: +85, защита: -35.
Змеиный меч. Атака: +100, защита: 0. Отравляющий эффект.
Ятаган. Атака: +210, защита: -45.
Изогнутый меч. Атака: +120, защита: -25.
Меч Льда. Атака: +45, защита: -15. Специальное оружие.
Двойной меч. Атака: +380, защита: -60.
Дагесс. Атака: +150, защита: -30.
Двойная булава. Атака: +200, защита: -60.
Великая булава. Атака: +290, защита: -55.
Острый меч. Атака: +470, защита: -50.
Меч Ианны. Атака: +300, защита: -5. То, за чем вы и проделали весь этот долгий путь. Заряженный рунами он получает магические свойства. Как то: при метании летит строго вперед, а при попадании в цель (или непопадании) возвращается в руку кидавшего. Единственное средство завалить финального босса.
Тяжелый меч. Атака: +780, защита: -80.



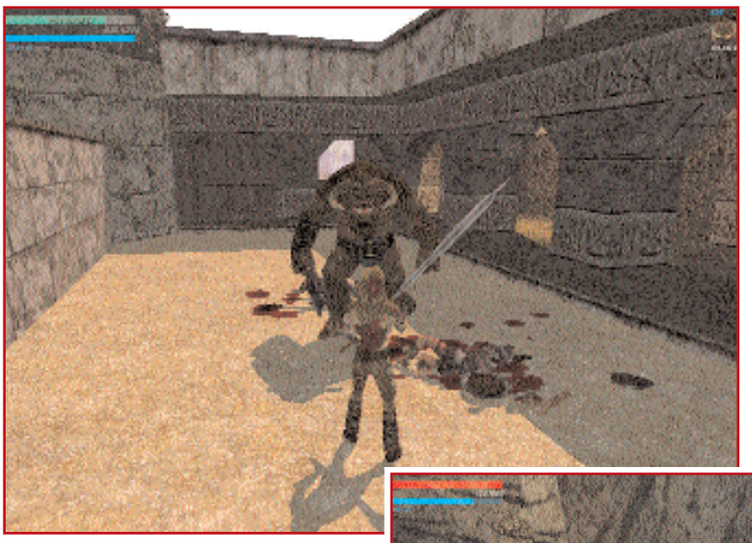
Оружие

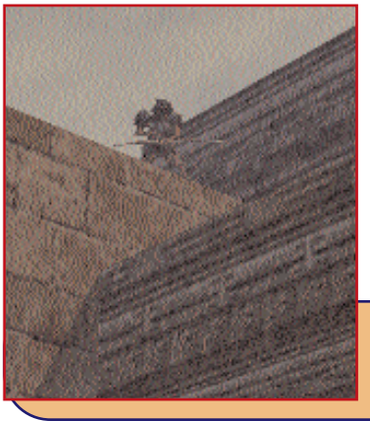
Варвар

Меч Хаоса. Атака: +5, защита: 0. Прочность: 100. (Здесь и в дальнейшем: двуручные виды оружия не дают возможность пользоваться щитом. Поэтому для защиты используются сами клинки, получающие при этом некоторые повреждения. Исходя из этого показатель прочности есть только у двуручных видов оружия.)
Затемнение. Атака: +20, защита: -3. Прочность: 400.
Меч Смерти. Атака: +40, защита: -10. Прочность: 500.
Коса. Атака: +60, защита: -20. Прочность: 2000.
Меч Льда. Атака: +30, защита: -10. Прочность: 4000. Специальное оружие.
Длинный меч. Атака: +80, защита: -15. Прочность: 1000.
Меч-убийца. Атака: +100, защита: -40. Прочность: 3000.
Двойное лезвие. Атака: +140, защита: -60. Прочность: 8000.
Плоский меч. Атака: +180, защита: -50. Прочность: 9000.
Большой меч. Атака: +220, защита: -70. Прочность: 10 000.
Дубинка Носорог. Атака: +300, защита: -80. Прочность: 12 000.
Топор Рока. Атака: +500, защита: -120. Прочность: 14 000. Может использоваться гномом.
Молот Льда. Атака: +25, защита: -50. Специальное оружие, имеет свои комбо.

Гном

Дубина. Атака: +2, защита: 0.
Топор. Атака: +4, защита: 0.
Топор-убийца. Атака: +290, защита: -50.
Шипованная дубина. Атака: +45, защита: -30.
Острый топор. Атака: +75, защита: -45.
Боевой топор. Атака: +55, защита: -40.
Боевой молот. Атака: +95, защита: -30.
Великий молот. Атака: +135, защита: -35.
Ядовитый молот. Атака: +50, защита: -90. Отравляющий эффект.
Тяжелая дубина. Атака: +175, защита: -50.
Топор с жалом. Атака: +18, защита: -10.
Военный топор. Атака: +480, защита: -85.
Огненный топор. Атака: +40, защита: -100. Специальное оружие.





● *Самые подлые враги — гоблины-лучники на крышах. Бежишь, ни о чем не подозреваешь, и вдруг стрела впивается в горло. Ну не подлость ли? Хорошо бы просто стрела, так еще и отравленная!*

Оазис Наджеб (руна Ксантры)

Добравшись до ворот с замком Атузи, обратите внимание направо — одна из опор, за которыми находится лекарственное зелье, разваливается от нескольких смэшей. Проход открывает доступ к каменному голему, хранителю ключа голема.

В полузатопленном подвале станьте обладателем ключа Джара. Только имея его, можно смело заходить в комнату, где от ядовитых паров скончалась девушка. Суть в том, что в комнате есть вентиляционное окно в потолке. Как только вы возьмете такой заманчиво беззащитный ключ Атузи, сверху появятся злобные гоблины, закроют ворота и пустят газ. Ну да вы этого всего избежите. Глотнув первую порцию отравы, оперативно открывайте решетку и выскакивайте на свежий воздух. Замок Атузи вы уже видели.

Забрав руну, спускайтесь на лифте и идите налево. Дорожка приведет вас к храму. Там замочите четырех скелетов, прочитайте надпись на могильном камне, положите кровавого демона и переходите к кузнице Ксантры.

Кузница Ксантры

С самого низа нужно подняться на самый верх. Ориентиром станут деревянный коридор, выстроенный в виде лесов. Он приведет вас к мосту, который станет островком в море лавы. На нем предстоит сразиться с огненным големом, хранителем черного обсидиана. Никаких иных сложностей (кроме моря лавы, попадание в которую грозит неминуемой смертью) не обнаружено. Но сохраняйтесь почаще.

Храм Аль Фарум (руна Ианны)

Задача одна — проникнуть во дворец. Чтобы открыть ворота, придется задобрить духов огня и воды (у каждого есть свой алтарь: один — без воды, как пустыня Сахара, второй — без огня, как спичка фабрики из Балабанова). Есть два священных места: источник и жертвенник (один — со святой водой, второй — соответственно со священным огнем). В качестве транспортной модели используются пустая бутылка (рядом с ней стоит начать говорить о руне, хотя нет! Чуть позже. Пока — о главном) и факел. Все они указаны на карте. Забирая факел из коробки, советую остальные перекинуть через пропасть на случай, если с одним не управитесь. По крайней мере, меньше прыгать придется! Активация обоих алтарей откроет боковой доступ во дворец. Если вы потеряли склеп, так он находится в глубине того самого дворца. В склепе желательно немножко помотаться с факелами, освещая свой дальнейший путь. Попав в зал, где стены начинают медленно съезжаться, оперативно жмите на кнопку слева от входа (если смотреть в комнату) и спрыгивайте в проход. Берите посох: его-то и нужно ставить в проем, открывшийся перед воротами храма (советую погреть об него ладони подольше — он обладает лекарственным свойством, и ни в коем случае не кидайте его, иначе он вернется на то место, откуда вы его забрали. Все равно к этому времени врагов на пути встретиться уже не должно). В храме активируйте священный камень и бегите в открывшуюся дверь. Наверху поднимите зеленый драгоценный камешек и поместите его на его место на первом этаже. Идите в следующую открывшуюся дверь и готовьтесь к битве с четырьмя огненными скелетами, а затем к падению в бассейн. Там вы

найдете янтарь Риазан, открывающий путь в храм Ианны.

Храм Ианны

В комнате, следующей за залом с гигантом, ищите кнопку на стене (нажимается с использованием лука и стрел). Бегите в верхнюю открывшуюся дверь и сразу налево. Проход приведет к янтарному замку (к которому у вас есть ключик). Мультик покажет один из зажегшихся священных огней. Когда зажжете все четыре (у вас еще есть обсидиан, аквамарин и опал), откроется дверь в храм. Поиск замков не составит сложности. Дверь, открытая янтарным ключом, содержит первую ловушку — идите осторожно. Над лестницей череп, который начинает «сверкать очами» при вашем появлении. Ослепите его стрелой, и ловушка деактивируется. Аквамарин откроет путь к испытанию более сложному. Спрыгнув в пруд, бегите направо. Перед замком активируйте оба триггера и очень быстро бегите назад, на стену, по естественным ступеням (передвигаться нужно еще быстрее, чем в погоне за руной, убегая от кислоты). Опал закончит ваше мирное существование в храме: до замка обсидиана придется прорубаться. А прорубаться нужно до той первой двери, куда вы бежали с первым камнем, только поворачивать направо в бассейне не нужно — бегите прямо! Как только дойдете до двух коридорчиков, переходящих в площадку с лестницей. Стоп! Пойдете дальше — разрежет пополам. Схема такая: в левом коридорчике сломайте деревянную сваю так, чтобы панель на полу накрыло камнями (смотрите, чтобы вас не прихватило). А теперь бегите через правый коридор. Если все сделали правильно — останетесь в живых. Но на всякий случай сохранитесь. Обсидиан на месте — бегите в открывшиеся ворота и прыгайте в яму. После относительно непродолжительного маршброска по канализации вам предстоит рандеву с рыцарем Хаоса, охраняющим меч Ианны. Если вам посчастливилось собрать все руны, меч зарядится и можно будет идти на последнюю борьбу со Злом. Если нет... Вы можете вернуться. Но на уже знакомых уровнях вам предстоит столкнуться с куда более сильными оппонентами.

● *Это не монстр, это всего лишь очередное украшение милого домика Гурака. Вкус у демона извращенный. Тяжелые роды, трудное детство, неполноценная семья... Все наложило свой отпечаток на сознание малолетнего монстрика.*

Башня Дал Гурака

Здесь, товарищи, описывать нечего. Все твари преисподней собрались, чтобы не дать вам увидеть свет солнца. Поэтому идите и рубите всех и вся в мелкий винегрет. Скажу сразу, будет масса мутантов, кровавых демонов, рыцарей Хаоса... Кроме того, вас поджидает парочка боссов, один из которых финальный и самый сильный. Просто какой-то персонаж фильмов ужасов. Главное в борьбе с ним — не подпускать его близко (заряженный меч Ианны имеет удивительное свойство возвращаться в руку, его метнувшую). Вот зачем нужно было заряжать его рунами. Если мне не изменяет память, то в нем 70, а то и все 80 тысяч единиц здоровья, но терпение должно победить! При таком-то мече...

А рыцари Круглого Стола, наверное, крутятся в могилах от зависти. Они о таком оружии не могли и мечтать! Экскалибур просто не котируется! MG

СОВЕТЫ

Амазонка

Палица Бо. Атака: +3, защита: 0. Прочность: 100.
Багор. Атака: +16, защита: -5. Прочность: 400.
Копье. Атака: +35, защита: -10. Прочность: 600.
Широколезвийное копье Нагината. Атака: +50, защита: -20. Прочность: 2000.
Трезубец. Атака: +75, защита: -30. Прочность: 4000.
Алебарда. Атака: +95, защита: -40. Прочность: 6000.
Копье с крестом. Атака: +160, защита: -45. Прочность: 8000.
Дробилка Бо. Атака: +300, защита: -60. Прочность: 10 000.
Гарпун. Атака: +390, защита: -70. Прочность: 12 000.
Тяжелая Нагината. Атака: +490, защита: -80. Прочность: 14 000.
Острая секира. Атака: +215, защита: -50. Прочность: 9000.

Прочее оружие

Легкий лук. Атака: +5, защита: -5. Урон от попадания стрел варьируется от 20 до 100 единиц здоровья жертвы в зависимости от дальности противника и точности попадания. Отравленные стрелы наносят дополнительный урон длительного действия. Может и должен использоваться всеми персонажами (в частности для доступа к недосягаемым областям, например к кнопкам).
Кровавый меч. Атака: +90, защита: -5. Оружие вампиров. Невозможно убирать в инвентарь. Отнимает у обладателя энергию, как если бы он был отравлен, поэтому действенен только при наличии большого количества врагов.
Бердыш. Атака: +8, защита: -25. Нельзя убрать за спину, поэтому можно расценивать как временное оружие. С учетом непривлекательных характеристик вообще нецелесообразно носить с собой никому кроме амазонки.

Щиты

Кометный. Прочность: 20.
Деревянный. Прочность: 80.
Круглый. Прочность: 300.
Королевский. Прочность: 1000.
Стеновой. Прочность: 2500.
Щит варвара. Прочность: 3000.
Малый. Прочность: 4000.
Щит-череп. Прочность: 5000.
Горячий. Прочность: 8000.

С бумстиком по жизни

«Зловещие Мертвецы» — хорошие фильмы. Пожалуй, лучшая серия фильмов ужасов за все время. Искрометный юмор, злобные мертвецы, захватывающие приключения и актер Брюс Кэмпбэлл сделали эти фильмы культовыми. Сможет ли игра унаследовать статут старших братьев? Вряд ли. Несмотря на то что все вышеназванные компоненты присутствуют и в игре (даже Кэмпбэлл!), чего-то не хватает. Изюминки. И если Resident Evil — шедевр, определивший развитие жанра survival horror, то Evil Dead — его не самое лучшее подражание. Но нам, истинным ценителям, все равно, мы пройдем игру и не один раз, чтобы послушать знакомое Eat boomstick! и Groovy! Встречайте: The name's Ash, housewares...

ArtiK

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Паспорт

Evil Dead

Жанр: Action
Разработчик: Heavy Iron Studios
Издатель: THQ

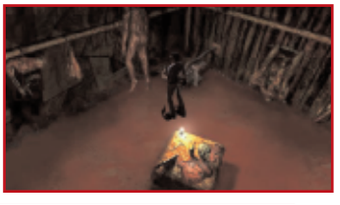
URL www..thq.com

Для начала стоит прогуляться по дому. Около магнитофона возьмите кассету с пленкой, с помощью которой вы в дальнейшем сможете сохранять игру. На кухне в холодильнике вы найдете бутерброд (для восстановления здоровья), а в комнате с пианино — первую страницу из «Некрономикона». Идите мимо ванной на улицу. Направляйтесь на дальний край двора, а по дороге подберите фомку и топливо для бензопилы. Осторожнее с летающими черепушками — они довольно агрессивно настроены. Советую поскорее от них скрыться в сарае, где вы также сможете сохранить игру (используя кассету на сундук).

Сохранившись, возвращайтесь в дом и выходите на улицу уже через парадную дверь. Возле дома отыщите лопату и канистру с бензином. Идите прямо по дороге (избегая мертвяков), пока не выйдете на поляну, где стоит ваша машина. Здесь же вы можете заметить очередную страницу из «Некрономикона», но она находится слишком высоко — не достать. Забудьте про нее на время, достанете позже. Лучше возьмите канистру с бензином и отправляйтесь в путь по тропинке, берущей свое начало за вашим автомобилем. Она приведет вас прямиком на стоянку туристов...

● *Этот аттракцион Ash называет «смертельная карусель». Налетайте, детишки! Отлично, у нас есть смельчак, вызвавшийся участвовать! Не дадим ему заскучать!..*

Симпатичные летающие черепа не должны тормозить ваше продвижение к цели, не стоит тратить время на их умерщвление. А вот малышей-бойскаутов можно прибить, иначе они будут повсюду бегать за вами и весьма докучать. Когда вы вдоволь навеселитесь с бензопилой (Oooo! Thats gotta hurt!), обыщите стол: там будет кусок дерева. Одним экраном правее находится перекресток — вам вниз, на поляну, где туристы (бывшие...), видимо, устроили привал. Вы здесь не одни — бензопилу наизготовку! Come get some! Когда закончите зачистку местности,



Оружие

Топор — не брезгуйте им, он может быть чрезвычайно полезен в борьбе со слабыми врагами либо когда патроны в ваших обоймах будут на исходе. Например, им очень хорошо истреблять летающие черепушки и при определенной сноровке скелетов.

Бензопила — ваш верный друг и соратник. Это оружие не раз выручит вас, хоть оно и не сверхмощное, и горючего хватает всего на 30 секунд беспрерывной работы. В начале игры (пока не найдете что-нибудь получше) пользуйтесь по большей части только ею, в принципе она подходит для любых типов противников.

Бензопила Демона — мощно, долго и надежно. Большая убойная сила и 70 секунд беспрерывной работы отлично делают свое дело. Столь же универсальна, как и младшая сестра, тем не менее не стоит увлекаться ближним боем — опасно для здоровья.

Buzz-Saw — за 35 секунд своей работы эта штука может распилить земной шар на две части! Зверская мощь, такая, что не вам стоит бояться монстров, а им вас! Очень быстро поедает топливо, поэтому на всех подряд кидаться с этой пилой не стоит, только на самых стойких.

Пистолет — аппарат по трате патронов впустую. Особого вреда не наносит, но если под рукой нет ничего более мощного, то сгодится. Не стоит слишком часто его применять — времени и патронов уйдет много, а толку будет мало.

● *У нас это зовется «пыточная». У них — просто «кухня». Своеобразный юмор мертвецов, не производит должного впечатления на Ash'a, которому такое зрелище в радость.*

обыщите палатки. Видите дорожку по другую сторону поляны? Вам туда. После непродолжительной прогулки вы должны выйти к огромной куче камней. Воспользуйтесь лопатой — это возымеет эффект. Итак, вы нашли интересную книгу, интересна она тем, что там написано, как делать здоровье из валяющихся повсюду грибов. Это действительно полезно! Пробивайтесь назад, к палаткам, а дальше выходите на перекресток. Восток — тупик, туда можете сходить только для общего развития (там обнаружите брошюрку, бесполезную, правда, на данный момент). Вам налево — назад к дому.

Слева от дома, у могилы (бррр...), вы обнаружите очередную тропу. «Хорошее место... для восставшего из могилы фермера». Если у вас осталось место в инвентаре, возьмите бутыль самогона возле перегонного аппарата и кривошип (изогнутая металлическая палка). Посмотрите на генератор — надо его завести. Как это сделать? Идите на другую сторону двора и увидите очередную тропинку. После некоторых блужданий вы выйдете на перекресток, где нужно выбрать левую тропинку. После еще получаса странствий все-таки попадете на дорогу в форме буквы S — вы на правильном пути. Когда доберетесь до дороги в форме буквы V, выбирайте ту тропу, что находится в правом верхнем углу, остальные — тупики. Идите до тех пор, пока не уткнетесь в газонокосилку. Осмотрите ее и обнаружите шнур для старта мотора. Шнур вам понадобится — возьмите его. Так, сейчас будет сложно — вам придется вспоминать дорогу назад, чтобы вернуться к дому Hellbilly...

Попробуйте применить добытый шнур на генераторе. Фермеры-мертвецы услышат копошение на дворе, но они не знают, что не достаточно крутые... Come to papa! Подбирайте кассету и идите в дом. Наконец-то старый добрый дробовик (This is my boomstick!). Видите странный голубоватый свет, исходящий из люка над маленьким столом? Стоит разобраться с причиной. Нужно взломать люк... чем же это сделать?.. Пожалуй, фомкой.

Бабуля расскажет вам душераздирающую историю о том, как ее мальчики плохо к ней относились, и даст вам ржавый ключ. Осмотрите дом, можете даже завалить пару трупов. Воспользуйтесь ключом, чтобы попасть в свинарник. Получите мотор от насоса! Возвращайтесь в комнату с кровью и используйте кривошип вместе с мотором, чтобы получить полноценный насос. Загляните в отверстие для дренажа, чтобы заполучить амулет, а затем возвращайтесь в комнату к бабуле.

Сержантские советы

Никогда не вступайте в бой с мертвецами, если не видите поблизости какую-то нужную вещь или аптечку! Полезнее убежать. Если вы все-таки решили их порешить, стреляйте так, чтобы поразить одним выстрелом сразу двух противников.

● *Это мутировавшее нечто — свинья. Не совсем обычная, но свинья! Впрочем, мутировавшая она так же тупа, как и обычная. Все норовит «захрюкать» вас до смерти.*

Выпустите бабулю и... стоп! Что это она делает!? Понятно, она — первый Босс. Стреляйте по ней, когда она будет пригибаться и зеленеть. Победив ее, вы получите очередную страницу из «Некрономикона» и гербицид.

Снова придется идти в лес, только на этот раз на перекрестке поворачивайте направо. На следующем перекрестке следует опять же идти направо. Продолжайте идти, до тех пор пока не увидите заросли чего-то, перекрывающие проход. Обработайте их как следует гербицидом.

...Ненавижу злые деревья... Поверьте, вы тоже возненавидите. Когда ОНО попытается вас ударить, хорошенько примените бензопилу (ТОЛЬКО бензопилу). Очень скоро вы приручите это упрямое создание и сможете сохранить свой прогресс при помощи сундука-спасителя.

Кто бы мог подумать! Очередная страница. За тем местом, где

Сержантские советы

Всегда подбирайте грибы! А рассказывая противникам во время боя, что вы о них думаете, вы значительно увеличиваете шанс того, что после смерти противник оставит вам что-нибудь ценное.

ранее было дерево, вы увидите священника. Разобравшись с ним (это не трудно), получите ключи от машины. Берите кассету и идите по прямой, пока не выйдете к родному дому. От дома направляйтесь уже к поляне, где стоит ваш автомобиль. Попробуйте завести его. «Благодаря» аварии, вы сможете достать ранее недостижимую страницу из «Некрономикона». Но стоила ли игра свеч? Возьмите хотя бы аккумулятор от машины...

Аккумулятор нужен, чтобы помочь лампам осветить шахту. Теперь можно и сохраниться. Вообще-то, сохраниться здесь даже нужно... Когда освещение возобновится, продолжайте поход вглубь шахты. Встретить вас выйдет скаут-лидер и восставший из мертвых в одном лице. У нас со скаутами разговор короткий... Правда, тут разговор коротким не получится, но я попытаюсь облегчить вам работу. Вам всего лишь нужно бегать от одного столба к другому и, когда те станут мигать, как следует бить по ним. Рано или поздно скаута засыплет камнями. После победы исследуйте кучи камней, и благодаря этому Ash чудом сумеет выбраться из завала...

Используйте ключ, полученный последним, чтобы попасть на полигон (для лучников). Дойти до него можно, повернув налево на перекрестке. Получив новую страницу из «Некрономикона», вам придется повозиться с приставучими скаутами. Здесь же вы обнаружите ружье, которое вам может очень пригодиться в будущем. Отправляйтесь по дорожке, укутанной в туман, к церкви.

На этот раз падре вас впускает... закрывает за вами ворота и уходит. Исследуйте склепы. Вы найдете сундук для сохранения, надгробный камень, коричневую шляпу и маленький (злой) росток.

На дворе перед церковью — несколько могил, видимо, место на кладбище закончилось. Прочтите надписи и примените те странные предметы, которые вы только что нашли.

Теперь вы можете зайти в церковь — она открыта. Внутри вы найдете еще одного Ash — Bone Ash. Что сказать? Бензопила — в ближнем бою и огнестрельное оружие, когда пила бессильна.

Так... очередной тоннель, в который вам, конечно же, придется войти. Приводит он вас в знакомое старое помещение... Убейте мертвецов и возьмите кассету. В следующей комнате вы найдете проектор, проходите дальше — в комнату с обжигающими облаками пара.

● *Такими вот ракурсами зачастую скрашивается сравнительно серый игровой процесс. Создается довольно интересный эффект кино. Ну чем не Хичкок?*

Поищите вентиль. Трубы в комнате с проектором теперь почему-то светятся... Идите назад, через ту комнату, где раньше был пар.

Упс... Похоже, Ash разбудил кого-то из мертвецов. Это же Энни из Evil Dead 2 (фильма)! Вам ничего не остается, кроме как загнать ее в угол и быстро наносить удары. Быстро, потому что у нее есть не очень приятная особенность — восстанавливать свое здоровье. Это будет очень трудный бой, но за победу вас наградят длинным видеороликом.

На самом деле я и раньше знал, что этот священник — предатель, просто хотел посмотреть, что вы будете делать... Более того, он — замаскированный Злой Ash. Придется последовать за ним в прошлое... Lets go!

После разговора с каким-то приятным пареньком, подберите кассету и сохранитесь. Поднявшись на холм слева от вас, вы встретите скелетов-охранников. That'll teach ya! Теперь у вас есть некоторые части от моста. Найдите сам мост и скомбинируйте все три части. Мост опустится, и вы сможете пройти по нему.

Убейте охранника и возьмите «Уведомление о казни». Поговорите с Сумасшедшим Поэтом, он отправит вас на поиски торговца. Идите обратно по мосту и заходите в дверь. Мда... Торговец сделал

Оружие

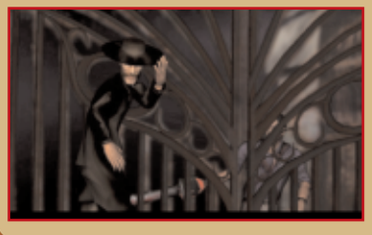
Дробовик — по-нашему бумстик. Даже если он не был столь эффективен, мы бы им пользовались — уж больно культовая вещь. Правда, перезаряжается после каждых двух выстрелов. Неплох на средних дистанциях, когда не надо особо прицеливаться. Хорошо помогает от скелетов.

Ружье — стреляет далеко, но малоэффективно. Целесообразно применять только на дальних дистанциях. Лучше его использовать, когда вы абсолютно уверены в своем зорком глазе, потому что промахнуться из него очень легко, а найти патроны — нет.

Гвоздомет — стреляет далеко, но так же, как и у ружья, довольно маленькая убойная сила. Получается после апгрейда пистолета. В любом случае не очень полезен, к тому же периодически возникают проблемы с боезапасом. Лучше использовать его пореже.

Дробовик с солью — как выясняется, соль обладает просто-таки жуткой убойной силой! Валит наповал — пользуйтесь. Очень эффективен в ближнем бою и на средних дистанциях. Поможет избавиться практически от любого врага. Получается после апгрейда бумстика.

Ружье, стреляющее шипами, — отличное оружие! Стреляет на огромные расстояния, при этом не теряя большой убойной силы. Но есть и минус, нужно достаточно точно прицеливаться. Зато результат радует безмерно — никто не подойдет ближе пятидесяти метров. Получается после апгрейда ружья.

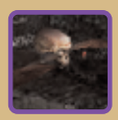


Враги

Безногие мертвецы — основные ваши враги в начале игры. Не очень сильны и умны, но редко когда нападают в одиночку — это основная проблема. Также любят возрождаться после смерти... Из трех видов этих мертвецов больше всего следует опасаться красных. Их можно либо мучить бензопилой, либо распугивать пистолетом (соответственно, убегая).

Скауты — очень быстры и тоже любят нападать кучками. Некоторые из них опасны и на расстоянии, так как вооружены луками. С этими ребятами главное — скорость. Выпад с ударом и отскок назад — вот выигрышная тактика против них.

Мутировавшие свиньи — медленные и слабые зверушки. Убиваются несколькими ударами пилы, при этом не наносят вам никакого вреда. Всех четверых вы найдете в доме фермеров.



Летучие черепа — очень слабы. Не стоят даже вашего внимания. Если же вы все-таки решите избавиться от них, используйте, пожалуйста, топор.

Фермеры — похожи на скаутов, но помощнее и не будут убегать от вас, получив повреждение. Эти ребята не нападают в одиночку, лучше их не подпускать к себе, а держать на расстоянии. В игре их всего четверо.

магазин из вашей старой машины! Поговорите с ним и возьмите предложенные им вещи. Походите по окрестностям, поищите детали для вашего оружия, с помощью которых вы сможете его проапгрейдить. Так же вы должны найти бензобак от машины. Возвращайтесь к торговцу и берите у него веревку. За углом есть рычаг, который опускает подъемный мост. Выходите назад через дверь и направляйтесь к другой двери, голубовато-серой. За дверью вы должны обнаружить странный фонтан и несколько мертвяков. Убив их, вы получите Белый Ятаган. Скомбинируйте имеющиеся у вас компоненты, чтобы получить бомбу, и выкуривайте старика из клетки. Он немного поболтает и выведет вас назад к фонтану.

Сержантские советы

Не давайте противникам загнать вас в угол или окружить — это действительно плохо, почти всегда смертельно. Сконцентрируйтесь на ком-нибудь одном, чтобы потом убежать через оставленный им зазор.

Проходите в дверь. Сундук — надо сохраниться. Идите по коридору справа от вас, а затем в маленький проход слева. Первая дверь закрыта. В следующей комнате вы найдете записи на астрономическую тему и дверной проем. Убейте парня, одетого в робу, и берите Ключ Земли. Возвращайтесь к сундуку и идите уже в другой коридор. Заходите в первую дверь, там можно обнаружить патроны и записи об исследованиях Гильдии. Идите в планетарий. Еще один будущий труп... и Ключ Солнца.

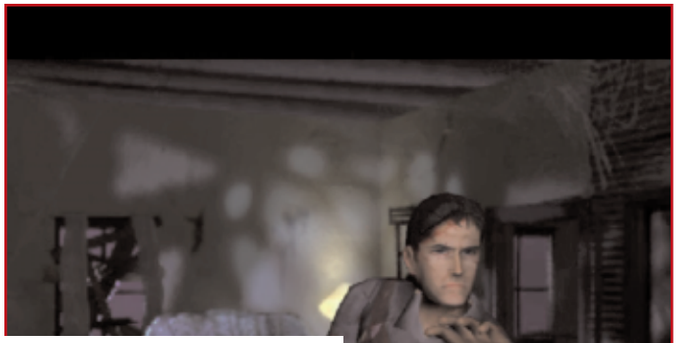
● *Ash готов принять бой. Не думаю, что мертвецам очень понравятся его друзья — бензопила и винтовка. И та и другая уже отведали вкус крови — им понравилось...*

В коридоре примените Ключ Земли и получайте Шар Земли (не глобус). Идите назад, в другой большой коридор, применяйте Ключ Солнца и получите Шар Солнца. Возвращайтесь в главный зал и устанавливайте Шары на столбы.

Так, вот и Босс... Надо признать, что этот парень довольно крут, но какой-то специальной тактики для него нет, просто палите из всех орудий. Swallow this! После просмотра видеоролика вы снова окажетесь у фонтана, только на этот раз он осушен. Alzeez предлагает вам спуститься вниз через открывшийся проход, и по какой-то причине вы слушаетесь. Внизу лучший друг Ash'a — сундук для сохранения. Открывайте все двери по очереди, и вскоре вам покажут ролик о том, как Ash разносит в клочья какие-то механизмы. За очередной дверью поджидает очередной же Босс. Эта костлявая насмешка — полный слабак. Давать советы по его истреблению — моветон. Осмотрите насос: он нуждается в починке. Выходите из этой комнаты и отправляйтесь еще глубже в подземелье. Дерните за рычаг, чтобы опустить подъемный мост, и возвращайтесь обратно вверх по ступенькам. Покиньте здание и идите на изучать новую местность, открывшуюся вам.

Смотрите ролик с огромным Боссом, но бояться нечего — Ash сумел убежать. Берите кассету и сохраняйтесь у сундука. Проходите в дверь, а затем в следующую комнату, где вам надо взять крюк. Выходите через предыдущую комнату и используйте крюк

● *Скелет доигрался... Заканчивает жизнь с мольбой о пощаде на устах. Он еще не знает, что этим обрекает себя на еще более мучительную смерть — Ash терпелив, но ждать не любит.*



● *Великолепный замок в восточном стиле. Красота неразлучна со смертью. Вид днем…*

● *… и ночью.*

на двери, находящейся на другом конце коридора. Вы получили доступ к еще одному коридору. Заходите в первую дверь и поднимайтесь по лестнице. Вам придется расправиться с парочкой полуживых, зато в награду вы получите ключ с черепом. Обратите внимание на механизмы, вам еще предстоит сюда вернуться.

Спускайтесь обратно по лестнице и подберите детали для апгрейда оружия. Выйдя через дверь, вы обнаружите еще одну дверь, закрытую. Откройте ее ключом. Соберите все, что сможете, и проглядите журнал капитана. Затем ПРОЧИТАЙТЕ (серьезно) — это сэкономит вам кучу времени. В следующей комнате вы встретитесь с чудным мертвецом и найдете особую почву. Возвращайтесь в коридор, а оттуда в комнату с лестницей. Осмотрите столы и сделайте из найденных вещей ключ. Также здесь можно обнаружить что-то вроде ликера. Поднимайтесь по лестнице и применяйте ликер на механизмах. Так, одна из дорожек погнулась… Возьмите погнутую дорожку и спускайтесь вниз. Выйдите из комнаты и бегите через коридор в следующую за диаграммой комнату. Дверь справа теперь открыта, заходите и проходите дальше, в оружейную комнату. Убив последнего охранника, вы получите молот. Выходите из комнат в коридор и возвращайтесь в комнату с лестницей. Идите на огонь. Скомбинируйте погнутую дорожку и молоток — дорожка теперь прямая. Поднимайтесь в комнату с механизмами. Uh huh ho! OUCH! Возможно, Ash действительно идиот…

Придется драться с очередным Боссом, вы его уже могли видеть раньше. Тактика борьбы с ним примерно такая же, как и та, что применялась в бою с Боссом-скаутом. Перемещайтесь от одной двери к другой и, когда Босс будет достаточно близко, дергайте за цепь. С одной стороны — расплавленный метал, с другой — вода. Все, как у капитана в журнале. По-другому его не победить, а этим способом — довольно просто. После победы проходите в дверь и сохраняйтесь. Получите рычаг.

Выйдите сначала из комнаты, а затем и из здания. Навестите знакомое местечко с фонтаном и по обычаю отправляйтесь в подземелье. Используйте рычаг на насосе и выходите из комнаты. Вода постепенно выкачивается… а вот и Alzeez.

Придется драться с Темным (Dark One), но не волнуйтесь, победить его совсем не трудно. Проходите в дверь и поговорите с Alzeez еще раз. Отлично, теперь нам нужен знакомый. Идите через портал. Пробивайте себе дорогу, и очень скоро вы найдете старого друга — свою руку. Возвращайтесь к Alzeez, смотрите ролик и идите в библиотеку. Умертвите парня в робе, чтобы получить факел. Зажгите его от другого факела и поднимайтесь по лестнице. Посмотрите с балкона: какие-то точки на столах и непонятные блестящие книги. Запишите числа на столах и нажимайте на книги в этом порядке.

Пройдя в дверь, вы найдете «Книгу Заклинаний». Сохранитесь. Посмотрите прелестный ролик о ваших трансглюках. Прыгайте в портал, и вот она: самая главная битва — со Злым Ash. Было бы неплохо к этому моменту запастись достаточным количеством аптечек. Как обычно: пила в ближнем бою и огнестрельное оружие — на расстоянии. Это довольно сильный Босс, другого ожидать и не следовало.

О нет! Он еще и мутирует! Да и становится сильнее. Что ж, беремся за любимое занятие — сбиваем столбы бензопилой. После того как вы обрушите все четыре столба, Босс станет прозрачным. Пока он прозрачный, ему можно нанести вред. Полосните его несколько раз бензопилой и прячьтесь за столбом, пока он не стал нормальным. Он будет огрызаться на вас и плевать огнем, но, если вы будете делать все, как написано здесь, у вас не уйдет много сил на его уничтожение.

Открывается проход в другое измерение, слава Богу! — там Jenny. Ash открывает еще один пространственный проход, чтобы вернуться с Jenny в свое время. И они жили долго и… что это в окне книжного магазина!? Come on! I've got plenty for everybody! MC

Сержантские советы

Серия Evil Dead началась давно, еще в 1983 году, началась с одноименного фильма. Тогда еще режиссер Сэм Рейми не был сверхвостребованным, а актер Брюс Кэмпбэлл — сверхпопулярным. После этого фильма все изменилось. Он несколько десятков раз окупился, и продюсеры потребовали продолжения. Evil Dead 2 наделал не меньше шума и окончательно забронировал за серией статус культовой. Ну а долгожданная третья часть — Army of Darkness — прибавила серии, режиссеру и актеру еще несколько десятков миллионов поклонников, так как максимально приблизилась к идеалу развлекательного кино. С выходом игры Evil Dead: Hail to the King можно надеяться на возрождение былой популярности серии. Мы этого действительно хотим!

Враги

Скелеты — ужасные создания! Сколько же нервов они вам попортят. Они очень любят устраивать засады и редко делают это в одиночку. Убегают, получив многочисленные повреждения. Хорошо бы не давать им запереть себя в углу. Вообще, лучше их не подпускать, а отстреливать на расстоянии. Слава Богу, их можно встретить только в лабиринте.

Линда — по манере поведения похожа на скелетов, но несколько медленнее. Легко расчленяется при помощи бензопилы. В игре ее можно встретить только один раз (возле могилы у дома).

Скелеты-охранники — похожи на своих коллег из лабиринта, но медлительнее и с лучшей броней. Могут притвориться мертвыми и нанести удар в самый неожиданный момент. Главное, как обычно, не давать загнать себя в угол.

Монахи гильдии — сильны и назойливы, но, к счастью, не умны. Красные монахи атакуют на расстоянии, так что с ними надо драться в ближнем бою. Серые монахи могут атаковать как на расстоянии, так и вблизи.

ДОЛГАЯ ДОРОГА В ДЮНАХ

или Битва за арахис

Начнем с того, что сюжет совершенно нелинеен. Каждый сектор из 33 (по 10 на один дом + один с главной базой) уникален и имеет свой сценарий. То, как будет развиваться игра, желание союзников оказать вам поддержку и прочее будет зависеть от того, какой следующий район вы решите атаковать. Поэтому-то я и не рискнул приводить полное прохождение, а решил ограничиться советами. Их вполне должно хватить для успешного прохождения игры.

Как ныне сбирается вещий барон
Отмстить неразумному дюку
И за причиненный барону урон
Решил одарить дюка глюком…

ДОМ АТРИДЕСОВ

Здания дома Атридесов

Строительно-монтажное управление (Construction Yard)

Стоимость апгрейда: $600
С постройки оного начинается любая база — здесь тусуются работяги, строящие все остальные здания. Изначально представляет собой MCV (Motorized Construction Vehicle), или, попросту, мобильная теплушка строителей. В определенном месте (только на камне, и то не всегда) она может быть трансформирована в строительно-монтажное управление (далее СМУ). После чего появляется доступ к строительству ветряков и стен. Апгрейд здания увеличивает устойчивость к атакам, повышает скорость строительства и делает доступными для строительства ракетные турели. Усовершенствование рекомендуется при любых обстоятельствах (и чем скорее, тем лучше).

К входу в активное СМУ прибывают все юниты подкрепления. Отметьте для себя, откуда они появляются, и следите, чтобы маршрут вновь прибывших не проходил по территории неприятеля.

• **Ветряк (Windtrap)**
Стоимость постройки: $225
В другом переводе — ветролов. Единственный источник энергии на Арракисе. При недостаточном количестве энергии вы столкнетесь с двумя крайне мерзкими эффектами. Во-первых, у вас отключатся тяжелые турели, а во-вторых, погаснет радар. Поэтому, если вы не дай бог не рассчитали с количеством ветряков и получили-таки уведомление о падении мощности, срочно отменяйте очередную постройку и стройте ветролов, а лучше два (если ситуация позволяет). В противном случае ваша база становится весьма уязвимой.

• **Стены (Wall)**
Стоимость постройки: $20 за пролет
На некоторое время сдерживают атакующую волну противника, что позволяет перепланировать построение войск. Эффективны в сочетании с массированной защитой чередующимися турелями. Единственный недостаток — бесконечно долгое строительство. Каждый пролет строится по времени чуть быстрее ветряка, и, если стена довольно протяженная, СМУ практически выходит из игры минут на пять, а то и на десять. Категорически не рекомендую строить стены в момент атаки противника, так как может потребоваться срочно возводить потерянные в битве турели.

• **Бараки (Infantry Barracks)**
Стоимость постройки: $225
Стоимость апгрейда: $800
Штампует все пешеходные юниты, в основном боевые. Изначально доступны только скауты, легкие пехотинцы да снайперы. Разведчики вообще не вооружены, остальные пехотинцы не могут противостоять технике со своим стрелковым оружием, поэтому как можно быстрее проверните усовершенствование здания. При апгрейде становятся доступны инженеры и тяжелая пехота.

Попробуйте засланным казачком (т. е. инженером) захватить одно из зданий противника на

Сергей Аверин aka Index

Паспорт

Emperor: Battle for Dune
Жанр: стратегия
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts

URL: www.westwood.com

Противостояние

Дом Атридесов

Родная планета: Каладан
Правящая личность: герцог Аркилас
Знак отличия: ястреб
Цвет в «Дюне»: синий
Супероружие: Атака Ястреба
Основополагающая черта нации: благородство

Единственный дом, снабженный ремонтным модулем (что в большой мясорубке, как и при защите территорий, весьма значимо). Кроме того, возвращение к баракам солдат, отличившихся в военно-строевой службе, позволяет тренировать рекрутов. Сразу штампуются уже чуть ли не ветераны, что немало повышает боевые качества новобранцев.

Дом Харконненов

Родная планета: Гайди Прим
Правящая личность: барон Рэком
Знак отличия: бык
Цвет в «Дюне»: красный
Супероружие: Рука Смерти
Основополагающая черта нации: жестокость

Харконнены жестоки по природе своей, и, если придется идти к победе по головам, вопроса: «А стоит ли?» не возникнет. Даже если эти головы будут принадлежать павшим в боях собственным юнитам. Ремонт исключен. Вместо этого конструирование идет с удвоенной скоростью, что позволяет в кратчайшие сроки наштамповать замену потерянным войскам. Высокая скорость передвижения большинства вояк компенсирует некоторую потерю мощности.

Дом Ордосов

Родная планета: Сигма Драконис
Правящая личность: совет
Знак отличия: змея
Цвет в «Дюне»: зеленый
Супероружие: Молния Хаоса
Основополагающая черта нации: властолюбие и алчность

Дом борется за власть и деньги (хотя кто ж за это не борется...). Обладают исключительно мощным вооружением, о котором представителям других домов можно только мечтать. Исключительной особенностью можно считать способность боевых единиц автономно регенерироваться с течением времени.

неприятельской базе и оперативно построить свои бараки рядышком. Сделайте активным здание в тылу врага, и наштампованные ракетоносцы довольно эффективно справятся с уничтожением базы даже без привлечения бронетехники.

• **Очистительный завод (Refinery)**
Стоимость постройки: $1500
Стоимость апгрейда: $1200
Перерабатывает добытый спайс. Грубо говоря, это трансформатор минерала в наличные. На этом базируется практически вся экономика игры. Каждое здание этого типа снабжается бесплатным комбайном и транспортировщиком. Апгрейд добавляет второй, а впоследствии и третий приемник для очередного комбайна (причем каждый последующий будет строиться также с бесплатным приложением из харвестера и транспортника). Рекомендуется делать апгрейд вместо того, чтобы строить новые юниты (выходит на $900 дешевле). Обеспечьте базу, как минимум, двумя такими заводами и не будете знать проблем с кэшем.

Сержантские советы

Атаки червей делятся на точечные и протяженные. При первой уклониться от нее невозможно — просто попрощайтесь со своими юнитами. Если же червяк просто рассекает просторы Арракиса в поисках хавчика, от него не так уж сложно убежать. Обычно даже скорости пехоты хватает, чтобы забраться на каменное плато, куда гусеница-переросток просто не достанет. Глядишь — и врагам достанется. Червям-то все равно, кого жрать.

• **Фабрика (Factory)**
Стоимость постройки: $1000
Стоимость апгрейда: $1200
Строит все транспортные средства. Боевые наземные — от самых слабеньких песчаных байков до ультразвуковых танков, самолеты (боевые орнитоптеры и транспортники). Ну и, напоследок, харвестеры и MCV. Практически каждый боевой юнит появляется после постройки определенного здания. В частности, после постройки фабрики — байк и мангуста, после апгрейда — БМП, ремонтник и минотавр.

Ставьте это здание в максимальной близости к месту потенциального начала атаки для более оперативного замещения потерянных юнитов.

• **Застава (Outpost)**
Стоимость постройки: $400
Ну на самом деле это обычный радар. После строительства на

● *Угадайте, что я пытаюсь сотворить? Правильно! Драпаю! С торнадо шутки плохи, а мои минотавры дьявольски нерасторопны. Вот я и думаю: «Успею? Не успею?» А торнадо думает: «Не догоню, так хоть согреюсь...»*

карте появляются все дружественные и вражеские юниты и постройки. Весьма полезное здание для отслеживания атак противников — позволяет вовремя перегруппировать войска и подготовиться к эффективной защите. При недостаточной энергии отключается.

• **Ангар (Hangar)**
Стоимость постройки: $1300
Стоимость апгрейда: $1200
Производит все воздушные юниты. Изначально доступны только дроиды и транспортники, после апгрейда — орнитоптеры и усовершенствованные транспортники. Заказ на производство идет из основной панели сборки транспортных средств. При наличии свободных взлетно-посадочных платформ орнитоптеры будут автоматически перебрасываться на них.

• **ВПП (Landing Pad)**
Стоимость постройки: $800
Площадка для заправки орнитоптеров, исчерпавших свой боезапас. Каждое посадочное место может вместить один юнит единовременно. Соответственно, чтобы ускорить процесс полной перезарядки всего воздушного флота, старайтесь поддерживать пропорциональное соотношение орнитоптеров и мест для их парковки. Учтите, что при уничтожении ВПП противником припаркованная на ней стрекоза гибнет моментально, поэтому старайтесь не ставить строения вплотную друг к другу. Десяток ВПП уничтожаются одним метким попаданием Руки Смерти.

• **Космопорт (Spaceport)**
Стоимость постройки: $1500
Если у вас все в порядке с кэшем, то структура весьма полезная. Отсюда можно заказать с орбиты до шести механизированных юнитов единовременно (из тех, технологией которых вы обладаете на настоящий момент). Здание требует чертову прорву энергии, да и цены на заказываемые юниты несколько выше, чем если их производить. Однако, когда время становится дороже денег, именно эта возможность спасет положение. После постройки становится возможным производство ультразвукового танка.

• **Дворец (Palace)**
Стоимость постройки: $1600
После постройки автоматически активирует Атаку Ястреба. Требует бешенное количество энергии

● *Вспоминается старый анекдот: «Летит пьяный вдрызг аист. Ему снизу люди руками машут. А он никак с мыслями собраться не может: "Мяу! Гав! Кар! Тьфу ты, Курлык, курлык!" И чего это меня, спрашивается, понесло активировать Атаку Ястреба на СМУ врага?»*

(порядка двух ветряков). При активации на группе противника абсолютно подавляет волю к сражению и победе у последних. Минимальный эффект — потеря ориентации всех юнитов неприятельской группы, максимальный — позорное бегство с карты. В любом случае вы получаете мощную поддержку при атаке. Если же вы играете за другой дом, наилучший способ уклониться от Атаки Ястреба — оперативно рассредоточить отряд, чтобы атака подействовала на минимальное количество юнитов.

• **Пулеметная турель (Machine Gun Post)**

Стоимость постройки: $550

Основная защитная фича — укрепленная вышка с пулеметчиком Гансом наверху. Практически бесполезна в защите от атаки механизированными юнитами, зато пехоту вырезает просто на раз. Весьма важно также и то, что турель продолжает функционировать даже после того, как у вас очередной раз возникли напряги с энергией.

• **Ракетная турель (Rocket Turret)**

Стоимость постройки: $1200

Аналог пулеметной, только рассчитана исключительно на технику. Неплохо защищает базу от воздушных нападений — ракеты самонаводящиеся. На пехоту практически не имеет никакого воздействия. Поэтому полная эффективность достигается комбинацией с пулеметной вышкой.

Юниты дома Атридесов

Пехота

• **Легкая пехота (Infantry)**

Стоимость создания: $60

Самый слабый юнит — используется только в качестве пушечного мяса. Нет, если, конечно, наштамповать сотни полторы, то, может, и вынесете парочку танков противника, но не больше. Хороши только на начальных стадиях. Эти юниты обитают в каждом строении (в турели — один, в бараках — по три и т. д.), при уничтожении или продаже зданий они освобождаются и могут быть использованы в битве. При получении очередного звания отправьте юнит назад к базе. Теперь вы будете штамповать эти юниты уже продвинутыми.

• **Снайпер (Sniper)**

Стоимость создания: $150

Самый эффективный юнит для точечной нейтрализации пехоты. Высокая дальность поражения в комбинации с убойным эффектом (любой пехотинец отрубается с первого выстрела). Единственный недостаток — относительно продолжительная перезарядка и невозможность передвижения в момент перезарядки. Тем не менее на порядок эффективнее обычных пехотинцев.

• *Ну берегитесь, ненавистные Ордосы. Сейчас я из вас вселенскую отбивную варганить буду. Как нечего делать! Пятью минотаврами-то? Как два байта переслать! Только немного смущает лазерный танк в левом нижнем углу…*

• **Тяжелая пехота (Kindjal Infantry)**

Стоимость создания: $150

Вооружена пистолетами и минометными установками. При передвижении использует только стрелковое оружие. Заняв линию обороны, раскладывает треногу миномета и выносит механизированные юниты. Одно плохо — времени на распаковку и сборку миномета тратится чрезмерно много. Поэтому юниты больше стационарные, нежели мобильные. В комбинации со снайперами становятся исчерпывающей охраной базы и прикрытием атакующей группы.

Прочие пешеходные юниты

• **Скаут (Scout)**

Стоимость создания: $30

Разведчики — ваши глаза. С самого начала, пока враг недостаточно развил базу, постарайтесь очистить всю карту от тумана войны. В дальнейшем, после постройки заставы, вы сможете контролировать любые поползновения сил противника. В состоянии неподвижности невидимы для противника. Могут использоваться в качестве приманки, чтобы заманить, например, неприятельский отряд к ровным рядам тяжелой пехоты под прикрытием снайперов.

• **Инженер (Engineer)**

Стоимость создания: $400

Имеет ремонтную функцию, неплохо справляется с юнитами, зараженными плевками тлиелаксовских пиявок (хотя ремонтник с этим справляется несколько эффективнее). Но главная его функция в игре состоит в том, чтобы захватывать вражеские постройки. Очень удачным ходом будет команда инженеров, засланная на вражескую базу. Пару строений захватят, а там и турели можно штамповать.

Боевые моторизованные юниты

• **Песчаный байк (Sand Bike)**

Стоимость сборки: $300

Самый дешевый моторизованный юнит, укомплектованный станковым пулеметом. Убойной силы хватает только на пехоту, зато по скорости он превосходит все остальные юниты. Десяток таких машин запросто выносит взвод солдат. Может использоваться в качестве скаута, неплохо выпускать впереди основной атакующей группы для разведки.

• **Мангуста (Mongoose)**

Стоимость сборки: $800

Основной юнит как нападения, так и защиты. С виду до боли напоминает Локуста — две ноги и башня вместо головы. Вооружен самонаводящимися ракетами, что в высшей степени радует при отражении атак лазерных танков Ордосов и боевых самолетов Харконненов. При поддержке песчаных байков могут представлять собой мощную атакующую формацию, без проблем выносящую защиту вражеской базы. Заметьте, что башня Мангусты вращается на 360 градусов, что позволяет атаковать в процессе движения. Высокая маневренность делает ее слабоуязвимой.

Кто есть кто

Фремены

Туземцы Арракиса. Учитывая многочисленность боевых юнитов (пусть и слабеньких), могут выступать весьма полезными союзниками.

Гильдия

Монополисты в межпланетных путешествиях. Исходя из того, что большинство кораблей заправляются спайсом, Арракис становится для них очень лакомым кусочком.

Иксианцы

Высокотехнологичная раса с задворков вселенной. Наибольшая удаленность от распрей в центре галактики позволила максимально развить технологический процесс. С радостью продают своих юнитов всем, кто может предложить разумную цену.

Имперские сардукары

Частная армия Императора. Воспитанные и закаленные в тяжелых условиях родной планеты, эти бойцы стали настоящей машиной убийства. Лучшие наемники во вселенной, сопоставимые только с Фременами, да и то только из-за численного перевеса последних.

Тлиелаксы

Скорее разрозненные группы мутантов, нежели уважающая себя нация. Профессионалы в биоинженерии. Поговаривают, что они обладают секретом воскрешения павших в бою юнитов.

Тактика

Периодически будет складываться ситуация, когда битву придется вести за пределами планет — на межпланетных станциях: свои фрегаты из полона высвобождать или на неприятельской фабрике саботаж устроить. В этом случае у вас не будет возможности построить базу и штамповать юниты на замену утраченным, поэтому к ресурсам необходимо относиться с особой осторожностью. Приведу пример выигрышной тактики.
Играя за Ордосов, вы обязательно столкнетесь с ситуацией, когда необходимо предотвратить прибывающее к врагу подкрепление, для чего всего-то и надо — подобраться к неприятельской станции и впрыснуть туда несколько капелек девиата (специального газа, переманивающего всех, кто его глотнет, на вашу сторону). У вас в наличии только пехота. Комбинируйте отряды в следующем порядке: 2 ракетометчика — группа 1, 2 химика — группа 2, по одному минометчику

Victory is Yours… Эпохальная фраза, так приятно звучавшая на первых уровнях, лично мне уже осточертела. А вы сами попробуйте 50 раз прослушать одно и то же за относительно короткий промежуток времени. Взвоете!

• Минотавр (Minotaurus)
Стоимость сборки: $1300
Тяжелый и неповоротливый, но очень мощный юнит, своеобразный танк на лапках. Снабжен четырьмя дальнобойными пушками. Идеален для выноса больших скоплений неприятельской пехоты, неподвижной техники и строений базы. Неповоротлив, поэтому весьма уязвим для атак любых юнитов, особенно воздушных (пушки берут на прицел только наземные единицы). Идеальный тандем — с Мангустами (они нейтрализуют воздушные атаки и особенно вертких неприятельские юниты).

• Ультразвуковой танк (Sonic Tank)
Стоимость сборки: $1400
Орудие — мощный разряд рок-н-ролла на повышенных децибелах. Сметает все пешеходные юниты, а при достаточной близости с одного попадания и любой механизированный юнит противника. Умеренная броня компенсируется скоростью и маневренностью — враг только начнет раскладывать пушку, а уже в следующую секунду его разнесет в клочья. Следует учитывать, что звуковые волны не разбирают противников, поэтому «Сонику» рекомендуется пускать впереди атакующей группы и не больше чем два. У лазерных танков Ордосов есть маза постоянно вклиниваться между танками и улепетывать в последний момент. Так можно потерять оба танка, не нанеся ни единого повреждения оппоненту.

Прочие моторизованные юниты

• БМП (APC)
Стоимость сборки: $600
Боевая машина пехоты. Снабжена очень слабеньким пулеметом, что делает ее абсолютно бесполезной в битве. Зато вмещает до пяти пешеходных юнитов. Идеальна для транспортировки инженеров на неприятельскую базу с дальнейшим захватом оной. В неподвижном состоянии и при перемещении на короткие дистанции невидима, поэтому может перемещаться по карте без поддержки боевых юнитов.

Каррр! Каррр! Вот сейчас как вам нагажу на голову — будете знать! Теперь я понял, почему юниты, подверженные Атаке Ястреба, бегут к противоположному краю карты — боятся, что на них личинку отложат.

• Ремонтник (Repair Vehicle)
Стоимость сборки: $650
Уникальный юнит дома Атридесов. Весьма продуктивно восстанавливает потерянную в боях броню. Не советую пускать в бой, даже на заднем плане — все атаки противника будут в первую очередь ориентированы на них. Лучше держать парочку в тылу, а после удачного завершения битвы догонять атакующую группу и вплотную заниматься ремонтом, благо скорость передвижения позволяет. После тотального ремонта группы два ремонтника могут подлечить друг друга.

• Комбайн (Spice Harvester)
Стоимость сборки: $1000
Машина для сборки спайса. Вмещает до 700 единиц минерала единовременно. Несмотря на хорошую броню, не рекомендуется забивать на атакующие харвестера юниты противника. При потере очередного юнита советую усовершенствовать очистительный завод или построить новый.
В этом случае вы получаете еще одно место для разгрузки спайса, комбайн и транспортник. Это намного дешевле, чем ваять эти юниты по отдельности.

• Мобильная теплушка строителей (MCV)
Стоимость сборки: $2000
Первый юнит в любом поселении. На новом месте вы получаете MCV, разворачиваемый в СМУ, и, соответственно, доступ ко всем прочим зданиям базы. Все здания размещаются на строго определенном расстоянии друг от друга. Не советую строить все здания вплотную, особенно при битве с Харконненами — рискуете нарваться на Руку Смерти, разрушающую половину базы. Если вы не хотите тратиться на очередную MCV, сверните ее, переместите в необходимое место и снова разверните. Если время и деньги позволяют, советую держать один юнит про запас (на случай уничтожения основного СМУ).

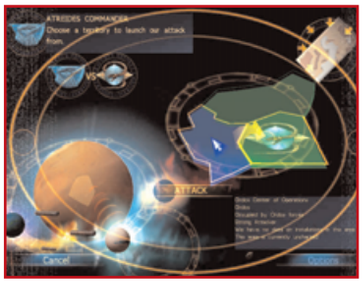
Боевые воздушные юниты

• Беспилотный дроид (Air Drone)
Стоимость сборки: $800
Эффективней всего использовать как охранный юнит класса «воздух-воздух». После постройки начинает нарезать круги в том месте, где вы ему укажете. При попадании юнита противника в область воздействия активирует самонаводящиеся ракеты. Идеален для охраны базы, хотя может быть использован и как юнит нападения, и как прикрытие турелей.

Сержантские советы

Нацию Харконненов подмывают междоусобицы. На трон Барона претендуют его сыновья, Копек и Гансенг. Периодически братья пытаются одолеть папашу своими скромными силами. Поэтому, играя за Харконненов, вам придется доказывать свое превосходство не только домам Атридесов и Ордосов, но и собственным родственникам.

• Орнитоптер (Ornitopter)
Стоимость сборки: $1000
Атакующий юнит ВВС. Вооружен двумя самонаводящимися ракетными установками с ограниченными боеприпасами. Привязан к ВПП, куда периодически должен возвращаться для перезарядки (следите за тем, чтобы юниты не стояли в очереди, это нанесет серьезный ущерб отведенному на атаку времени). Слабая броня и продолжительное время между атаками делают самолеты уязвимыми для систем ПВО, поэтому атакуйте базу противника, как минимум, десятком юнитов, первым делом вынося те самые системы ПВО и прочие



● *Ну надо же! Только наштурмал минотавров достаточное количество, думал на врага пойти… Так нет же! Обязательно всех пилотов с ума посводят. Ну теперь от моей армии только рожки да ножки останутся (в лучшем случае!).*

юниты, обладающие орудиями классов «земля—воздух» и «воздух—воздух».

Прочие воздушные юниты

• Транспортник (Carryall)
Стоимость сборки: $1100
Повышают эффективность харвестеров. Комбайну не нужно тащиться от базы за спайсом — транспортник его переносит. Причем такую скорость спайсосборник в жизни не разовьет, даже на всех своих восемнадцати колесиках. Мало того, при атаке юнит будет автоматически перенесен на базу.

Существует также такая фича, как «срочный отзыв всех харвестеров на базу». Если ваши комбайны трудятся на одном поле, имеет смысл использовать именно эту опцию. Это даст некоторое время для того, чтобы очистить ниву от неприятеля.

• Усовершенствованный транспортник (Advanced Carryall)
Стоимость сборки: $1800
Этот юнит может переносить не только харвестеры, но и все остальные моторизованные юниты. К примеру, в достаточно короткий промежуток времени он доставит ремонтника к поврежденным юнитам и перенесет APC с инженерами прямо в центр вражеской базы. Можно подхватить даже неприятельское корыто. К примеру, отнести девастатор Харконненов на край карты — нехай топает по-новой.

Особенно уязвимы в момент захвата/освобождения цели.

ДОМ ХАРКОНЕНОВ

Здания дома Харконненов

СМУ, ветряки, стены, бараки, очистительный завод, фабрика, застава, ангар, ВПП и космопорт аналогичны дому Атридесов (с учетом того, что производятся уникальные боевые юниты).

• Дворец (Palace)
Стоимость постройки: $1600
Делает доступной пушку Харконненов Рука Смерти. Представляет собой атомную бомбу локального значения. Повреждает выбранное здание противника на 7/8, при этом эпицентр накрывает радиоактивное облачко. Любой механизированный юнит, пытающийся пройти мимо этого облака, получает серьезные повреждения, а пехота просто мрет, как тараканы от дихлофоса. Здания, попадающие под воздействие облака, также теряют запас прочности. При активной поддержке истребителей с воздуха враг просто не успеет отремонтировать постройку. Аналог дворца Атридесов.

• Огнеметная турель (Flame Turret)
Стоимость постройки: $550
Противопехотная единица защиты. Накрывает пешеходные подразделения противника волной огня — юниты моментально выгорают. В отличие от пулеметной турели Атридесов, может считаться орудием массового уничтожения, поскольку огонь ведется не прицельно, а по всей группе врагов. Недостатком можно считать критично малый радиус действия.

• Орудийная турель (Gun Turret)
Стоимость постройки: $1200
Башня оснащена крупнокалиберной пушкой с самонаводящимися снарядами, ориентированной на наземную и воздушную технику. Не может функционировать при отсутствии необходимого количества энергии. Вкупе с огнеметной турелью становятся идеальным средством защиты базы. Аналог ракетной турели Атридесов.

Юниты дома Харконненов

Пехота

• Легкая пехота (Infantry)
Стоимость создания: $50
Полный аналог легких пехотинцев дома Атридесов.

• Противотанковая пехота (Trooper)
Стоимость создания: $90
Солдаты, вооруженные базуками. Можно считать аналогом тяжелой пехоты Атридесов, не учитывая то, что разрушительная сила снаряда базуки намного меньше минометного. Но труперы выигрывают во времени (гранатомет не нужно раскладывать и собирать).

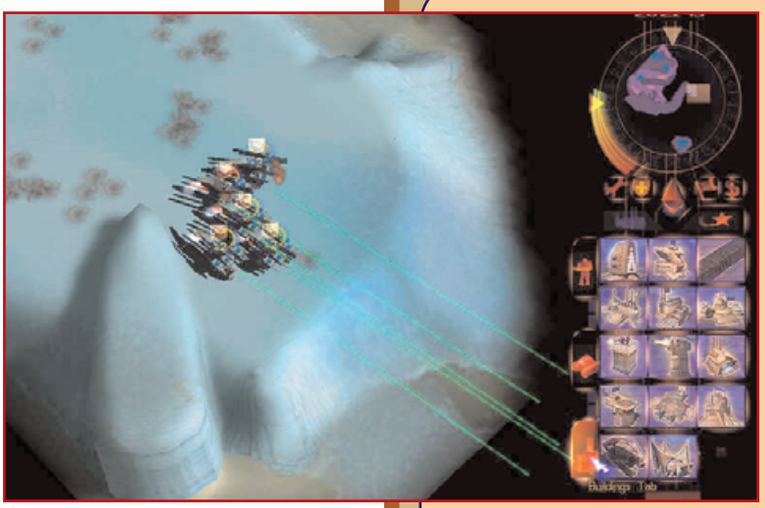
• Огнеметчик (Flame-thrower)
Стоимость создания: $150
Противопехотный юнит, появляющийся после усовершенствования бараков. Медлителен и неповоротлив, но весьма неплохо защищен броней. Своеобразная пешеходная огнеметная турель. Тактика построения немногим отличается от ультразвуковых танков — при попадании дружественных юнитов на линию огня они вспыхивают как спички. Но и радиус поражения также снижен до предела.

Прочие пешеходные юниты

Скауты и инженеры ничем специфическим не отличаются.

Боевые моторизованные юниты

• Циркулярная пила (Buzz-saw)
Стоимость сборки: $350
Противопехотная единица, снабженная двумя пулеметами. Хорошая броня позволяет приблизиться к вражеским юнитам практически вплотную. Если это удалось, забудьте про пулеметы



и давите вражеских солдат циркуляркой. Достаточно высокая скорость позволяет одной боевой единице передавить буквально взвод солдат и остаться на плаву. Идеально пускать впереди основной атакующей группы для разведки боем. Аналог песчаного байка Атридесов.

Тактика

в группы 3 и 4, скаут в группе 5 и инженер (в его миссию будет входить непосредственно захват станции) — группа 6.
После этого запускайте шпиона вперед, осторожно обследуя дюйм за дюймом территорию. Враги, скорее всего, будут сосредоточены около бочек с горючим. Этих на-

крывайте минометным огнем. Если вас заметили и побежали на перехват — выпускайте химиков (потери будут несущественные, а здоровье газовщики очень быстро восстановят). При обнаружении снайперов нейтрализуйте их исключительно минометным огнем издалека — помните, что одного выстрела снайпера достаточно, чтобы уложить любого из ваших ребят наповал. При нахождении неприятельского фрегата ставьте группу 2 у входа, а группой 1 сбоку разносите корабль. Как только он разлетится, химики без труда перебьют выбежавшую охрану. Вот и вся наука!

● *Вот что я вам скажу, друзья мои! Самое стремное — это шпарить в темноту пятью минотаврами, трое из которых уже и так на ладан дышат. Нет, пожалуй, к этим ребятам я подгоню ремонтника, а сам пока новую армию сотворю.*

● *Ну что, гады, не ждали?! По всей видимости, ждали. Вон и пара турелей за стенами попрятали. Хитрые, бестии! Нет чтобы поставить на виду: «Вот, дескать, любуйтесь, какая оборона!» Обязательно спрятать нужно… Одно слово — Ордосы!*

Сержантские советы

Добравшись до Императора Червей, не рассчитывайте настроить гигантскую армию и довести ее прямо до логова — не выйдет. Просто не дадут. Нескончаемый поток врагов просто не оставит времени для накопления юнитов. Поэтому стройте ангар и все произведенные летательные аппараты копите что есть мочи. Насобирав эскадрилью самолетов эдак в 30–40, смело летите на очную ставку с Сонным Червячком. Особо не затягивайте, поскольку Червь по закону подлости вот-вот проснется.

● *Червячок Император пока безмятежно дремлет. И видит сладкие червивые сны. И не подозревает даже, что через каких-то несколько минут на него обрушится кара божья в лице моих орнитоптеров.*

● **Штурмовик (Assault Tank)**
Стоимость сборки: $900
Любым маневрам этот вооруженный крупнокалиберным пулеметом бронтозавр предпочитает идти напролом. Вражеская пехота мрет под гусеницами, механизированные юниты — от метких огнестрельных попаданий. Благодаря умеренной цене — главная часть атакующей группы.

● **Огнеметный танк (Flame Tank)**
Стоимость сборки: $900
Поддержка огнеметных пехотинцев, против техники практически бесполезен. Неплохо использовать при нейтрализации вражеской базы, именно на этот случай и советую приберечь изготовление этих юнитов. Когда основные силы расчистят путь к неприятельской базе, направляйте туда десяток этих машин — от базы не останется мокрого места через несколько минут.

● **Кислотная катапульта (Inkvine Catapult)**
Стоимость сборки: $1000
Выстреливает бочками с кислотной жидкостью, заражающей эпицентр попадания. При контакте с огнем жидкость взрывается, образуя потоки напалма. Самый дальнобойный юнит — неподвижные враги даже не будут подозревать, откуда им на голову падают смертоносные подарки. Исходя из продолжительного полета заряда, абсолютно бесполезны при нейтрализации движущихся мишеней, даже пехоты. Зато при бомбардировке базы противника — юнит незаменимый. Рекомендуется держать штук пять позади основного атакующего формирования.

● **Катюша (Missile Tank)**
Стоимость сборки: $1200
С моей субъективной точки зрения, самый эффективный атакующий юнит дома Харконненов. Сбалансированные скорость, маневренность и бронебойность делают этот юнит слабо уязвимым, а восемь ракет в броню едва ли выдержит любой юнит. Ракеты самонаводящиеся, что позволяет «катюшам» в пух и прах разносить любую атаку с воздуха. Пускайте их прямо следом за штурмовиками, которые будут прикрывать ракетницы в момент перезарядки.

● **Разрушитель (Devastator)**
Стоимость сборки: $1750
Самый смертоносный юнит. У него чертовски крепкая броня — выдерживает до пяти атак минотавра Атридесов. Орудие заряжено тремя управляемыми ракетами класса «земля—земля», которые выносят любой юнит противника. Ну и напоследок пирожок с сюрпризом — функция самоуничтожения. При активации оной разрушителя разрывает на сотню маленьких медвежат, а вместе с ним — все постройки и юниты, находящиеся поблизости. Главное — успеть добраться до неприятельской базы. Дело в том, что единственным его недостатком является скорость (черепахи ползают быстрее). Разумно использовать усовершенствованный транспортник для переноса этой смертоносной единицы в тыл врага.

Прочие моторизованные юниты

Из этого класса юнитов остались только харвестер и MCV.

● **Воздушные юниты**
Боевой самолет, транспортник и усовершенствованный транспортник не претерпели значительных изменений.

ДОМ ОРДОСОВ

Здания дома Ордосов

СМУ, ветряки, стены, бараки, очистительный завод, фабрика, застава, ангар и космопорт аналогичны дому Атридесов и Харконненов.

● **Дворец (Palace)**
Стоимость постройки: $1600
Делает доступным супероружие — Молнию Хаоса. При активации следует выбрать наибольшее скопление сил противника (желательно техники). Все юниты (а также турели), попадающие под воздействие атаки, двигаются по фазе и начинают мочить своих же коллег. В этот момент они неуправляемы как с вашей стороны, так и со стороны оппонента. Через некоторое время эффект сумасшествия исчерпывается, и юниты возвращаются под контроль врага (если, конечно, кто-то останется). Не ждите, что разбушевавшаяся турель начнет бомбить здания неприятеля — сумасшествия хватает только на отстрел юнитов.

● **Газовая турель (Gas Turret)**
Противопехотная единица. Обладает повышенным радиусом реагирования, что позволяет нейтрализовать пешеходов издалека. Выстреливает контейнерами со смертоносным газом, которые при контакте с землей взрываются, накрывая облаком определенный участок поверхности. Любой солдат, глотнувший этого газа, моментально отбрасывает копыта.

● **Лазерная турель «Выскочка» (Pop-up Turret)**
Установка, призванная охранять территорию от техники (как наземной, так и воздушной). Катастрофически малый радиус действия практически сводит на нет всю ее ценность — начинает реагировать только тогда, когда враг приближается вплотную. Использовать рекомендуется только в чередовании с газовыми турелями.

Уникальные юниты дома Ордосов

Пехота

● **Химик (Chemical Trooper)**
Стоимость создания: $50
Противопехотный юнит, аналог огнеметчика Харконненов. Только вместо огня поливает солдат противника отравляющим газом. Эффект, пожалуй, еще круче. На технику тоже имеют некоторое воздействие, но куда менее эффективное. Как и все остальные юниты Ордосов, способны со временем восстанавливать потерянное здоровье.

● **Ракетометчик ПВО (AA Trooper)**
Стоимость создания: $100
Вот уж не знаю, что разработчики имели в виду под аббревиатурой AA, но подозреваю, что

именно Anti Aircraft. В остальном — полный аналог противотанковой пехоты Харконненов. Используйте только при перехвате неприятельской техники, в основном воздушной.

• **Минометчик (Mortar Infantry)**
Стоимость создания: $100
Предназначены для нейтрализации наземной неприятельской техники. Полный аналог тяжелой пехоты Атридесов (с теми же достоинствами и, увы, недостатками). Неплохо оставить один отряд в полной боевой готовности для охраны базы.

• **Саботажник (Saboteur)**
Стоимость создания: $150
Хотя более правильным было бы назвать его камикадзе. Единственное непреодолимое желание у этого парня, обвешанного ТНТ как новогодняя елка,— рвануть запал детонатора. Делать это желательно либо в окружении враждебной группы (лучше пехоты), либо на базе противника. Если смертник попадает под обстрел, за несколько секунд до смерти он таки успевает активировать детонатор, поэтому можно смело его пускать в толпу врагов (главное — не под гусеницы транспорту). Не позволяйте нескольким юнитам атаковать одновременно — в мясорубке они могут подорвать друг друга, и эффект будет минимальным. Поэтому засылайте их поодиночке.

Прочие пешеходные юниты

Скауты и инженеры ничем специфическим не отличаются.

Боевые моторизованные юниты

• **Скаут пустыни (Dust Scout)**
Стоимость сборки: $350
Мобильный, высокоскоростной противопехотный юнит. Чем-то отдаленно напоминает пиявок Тлиелаксов. Укомплектован пулеметом, очень эффективно выносящим пехоту. Обладают способностью пересекать зыбучие пески и маскироваться в пустыне до полной невидимости. В остальном — полный аналог легких противопехотных юнитов других домов.

• **Лазерный танк (Laser Tank)**
Стоимость сборки: $700
Похоже, самый эффективный противотанковый юнит в игре. Безумная скорость и маневренность не оставляют технике противника ни единого шанса на выживание. Крутящаяся на 360 градусов башня позволяет стрелять в движении, а моментальное попадание поможет забыть о том, что такое промах. Оборудован воздушной подушкой, поэтому с легкостью перемещается по зыбучему песку. В этом и достоинство и недостаток — давить пехоту уже не получится. Вообще, с пехотой у этого юнита проблемы — лазер почему-то абсолютно не хочет цеплять этих мелких пешеходов.

• **Кобра (Kobra)**
Стоимость сборки: $1200
Танк и пушка в одном лице. В мобильном состоянии — танкетка с малым радиусом действия. Занимая удобное место, раскладывается в гаубицу, по наносимым повреждениям сопоставимую разве что с катапультой и минотавром. Очень эффективно выносит как пехоту, так и технику. Относительно неторопливое передвижение делает ее уязвимой, поэтому старайтесь держать на заднем плане, обеспечивая поддержку основной атакующей группе.

• **Вербовщик (Deviator)**
Стоимость сборки: $950
Танк, похожий как брат-близнец на своего лазерного коллегу, но куда более опасный. Снабжен спаренной ракетной установкой. Ракеты начинены газом, что переводит технические юниты противника под ваш контроль на непродолжительный промежуток времени. Его вполне хватает, чтобы вынести парочку катапульт или минотавров, прежде чем их разнесут. Запускаемые в одиночку, могут создать себе целую армию. Перезаряжается очень долго, поэтому после неудачного выстрела отступайте до тех пор, пока не перезарядитесь.

Прочие моторизованные юниты

• **БМП (APC)**
Стоимость сборки: $900
По своим функциям аналогичен БМП Атридесов, единственное, что их отличает,— мощная спаренная ракетная установка на крыше. Захватывает в крестик как наземные, так и воздушные цели. Учитывая то, что с наземными юнитами ПВО у Ордосов туго, могут выступать и в качестве охраны базы от посягательств с воздуха. Но основное предназначение — транспортировка пехоты (в основном инженеров и камикадзе) в тыл врага. Способен передвигаться по зыбучим пескам.

Боевые воздушные юниты

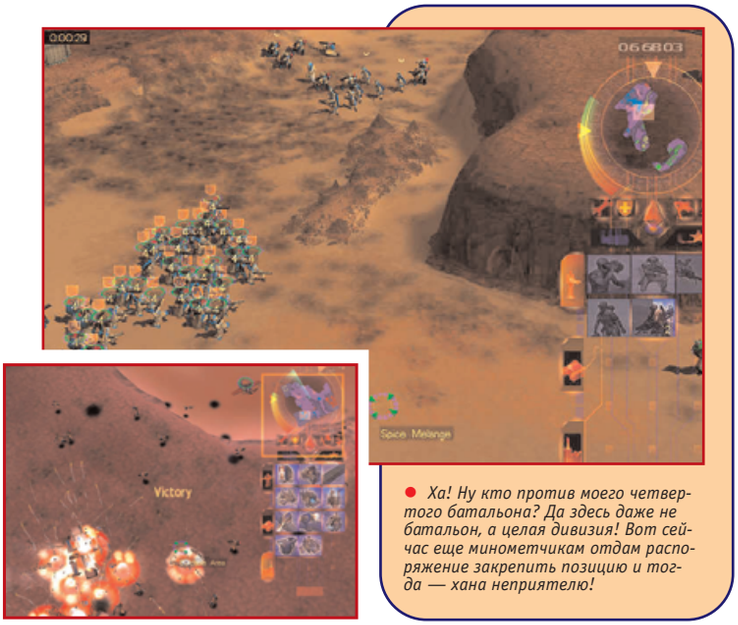
• **Небесное око (Eye in the Sky)**
Стоимость сборки: $2000
Своеобразный камикадзе за штурвалом. Добравшись до выбранной цели, активирует самоуничтожение самолета. Обломки представляют собой мини-гранаты, моментально уничтожающие пехоту и наносящие значительные повреждения технике по периметру падения. Летчик успевает катапультироваться и при спуске на землю работает, как камикадзе, добивая оставшихся в живых. Исключительно эффективный юнит для уничтожения крупных скоплений неприятельских юнитов. Рекомендуется пускать впереди основной атакующей группы парочку юнитов для предварительной зачистки местности.

• **Мина ПВО (Anti-Aircraft Mine)**
Стоимость сборки: $600
Юнит ПВО. Помещается в определенное место и определяет радиус действия. При попадании неприятельского самолета в зону срабатывания выпускает 5 самонаводящихся ракет класса «воздух—воздух» и сам сгорает. Весьма рационально использовать несколько таких юнитов при охране базы.

Прочие воздушные юниты

Транспортник и усовершенствованный транспортник не претерпели значительных изменений.

Вот, собственно, и все, что я могу вам насоветовать. Для полного контроля за ситуацией этого вполне достаточно. А как будут развиваться события на полях Арракиса — вам, господа, товарищ Время покажет. Удачи! MC



● *Ха! Ну кто против моего четвертого батальона? Да здесь даже не батальон, а целая дивизия! Вот сейчас еще минометчикам отдам распоряжение закрепить позицию и тогда — хана неприятелю!*

Сержантские советы

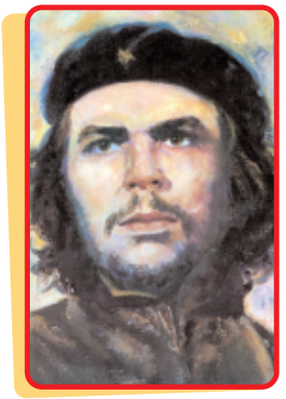
Торнадо, хоть и страшны на первый взгляд да и видеопамять поглощают, как черви пехоту, в принципе безобидны как малые дети. Достаточно отвести стоящую у него на пути армию метров на 100–200 в сторону от траектории движения. Если же не успели — технике может быть нанесен весомый ущерб, а пешеходные юниты вообще взмоют в небо как птицы. Причем навсегда. Поэтому советую почаще прислушиваться к свисту ветра.

● *Вот где лепота стоматологу. Это вам не акулы и не крокодилы. Два ряда по пятьдесят! Вы только прикиньте на минуточку, сколько эта тварь «Блендамеда» переводит. И какого размера зубочистками шестеренки приходится выковыривать…*

Тропико, или Экономика должна быть экономной, а политика — дипломатичной

Диктатор:
А. Человек, наделенный абсолютной властью.
Б. Человек, удерживающий автократичный контроль.
В. Человек, правящий безраздельно, зачастую с применением жестокости.
Д. Тот, кто диктует.

Словарь Вебстера



Вы думаете, что диктаторы целыми днями сидят в своих президентских креслах, покуривают сигары, потягивают текилу через соломинку и наслаждаются видом копошащихся граждан, работающих во славу ему же любимому? К сожалению (а может быть, и к счастью), вы недалеки от истины. Но в подобном положении тиран может находиться максимум минут пять. После чего кому-то из его разношерстной паствы что-то не нравится, и правитель со всех ног кидается исправлять положение. Конечно, не сам. Сам он кидается думать, как бы это все исправить. Где какое здание построить, какие условия отщепенцу создать. Может, ренту снизить, может, на другую работу направить, может, подгузники сменить... Гхм. Короче, готов на все, даже на издание специальных указов, которые должны отрегулировать ситуацию и восстановить утраченный баланс. В этом, собственно, и состоит смысл политического симулятора, коим является Тропико.

Сергей Аверин aka Index

Паспорт

Tropico

Жанр:	политический симулятор
Издатель:	GOD
Разработчик:	PopTop Software
URL	www.poptop.com/tropico.htm

Знаете, чем экономический симулятор отличается от политического? В экономическом — игрок пытается ублажить население, чтобы выжать максимальную прибыль из экономики. В политике — все наоборот. Вы пытаетесь заработать как можно больше зелени, чтобы ублажить население и добиться переизбрания на следующий срок.

Однако обо всем по порядку: сначала опишите свой персонаж. От этого будет зависеть дальнейший ход игры. Оценим некоторые из предлагаемых альтернатив.

Происхождение

Выбирая МГУ или Гарвард, вы в первую очередь настраиваетесь на продуктивное сотрудничество с той или иной страной. Априори считается, что Россией заправляют коммунисты, а Штатами — капиталисты. Из этого будут вытекать дополнительные плюсы (и минусы. России, например, вовсе не будет импонировать ваше расположение к США). Шахтер или фермер даст значимое преимущество в возделывании соответствующих земель. Пастырь должен будет все свои молитвы возносить в поддержку религиозной

● *Ну самое шикарное здание на острове — это, безусловно, дворец диктатора. Цитадель тоталитаризма. Отсюда я заправляю жизнью на острове. Сюда же попрут повстанцы в случае чего...*

ЭДИКТЫ

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ

Взятка. Дать кому-нибудь $1000. Это задобрит не только получившего, но и всю его семью.
Требование: банк.

Арест. Посадить неугодного персонажа за решетку на 7 лет. Снижает уважение у видевших процедуру ареста в пределах десяти клеток.
Требование: тюрьма и полицейский участок.

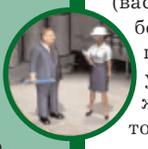
Еретик. Объявить кого-нибудь изгоем общества, отлученным от церкви. Личность не может возглавить мятеж, но может примкнуть.
Требование: собор.

Убийство. Как говаривал Шерлок Холмс, если другие способы уже не действенны — этот единственно верный.

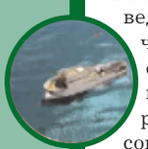
ЗАРУБЕЖНАЯ ПОЛИТИКА

Восхваление страны. Обнародование соответственной речи улучшает отношения с этой страной и ухудшает — с другой.
Требование: МИД.

Торговая миссия в страну. Возможные последствия: субсидии, профессионалы иммигранты и прочее.
Требование: МИД; аэропорт; взаимоотношения со страной холодные или лучше.



Помощь в развитии от страны. Зарубежные ученые делятся своими ноу-хау, снижающими расходы.
Требование: МИД; взаимоотношения со страной прохладные или лучше.



Союз со страной. Заключение военного альянса, постройка базы на острове и ежегодная рента в $1000. Не рекомендуется ссориться со страной, ибо теперь на острове — их термоядерные запалы.
Требование: МИД; взаимоотношения со страной близкие или лучше.

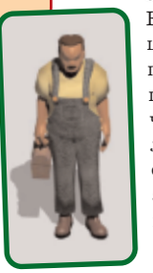
фракции. Народный избранник привлечет к себе коммунистов, но оттолкнет верующих (так уж сложилось исторически, что учение Маркса и Энгельса отрицает учение Иисуса). Пьяный барон сосредоточит все свое мастерство на раскрутке винокурен (что вполне выгодно экономически, но не политически). Писатель от партии левых настроен на продвижение фракций коммунистов и интеллектуалов. Счастливчик вообще получает в плюс по 10% голосов от каждой фракции. Пробойник в противопоставление писателю активно борется за права капиталистов. Интеллигент настроен на постройку туристического рая. Генералиссимус бредит диктатурой Августо Пиночета. Шеф полиции заболел правопорядком и манией преследования, в связи с чем демократия опять-таки скатывается к диктату. Исследователь маниакально изобретает все новые и новые фичи, что благотворно сказывается на финансовом критерии, но отрицательно — на окружающей среде. Натуралист из Гринписа (и этим все сказано. Фанат зелени). Профессору уже не важно, чтобы люди работали, главное, чтобы учились. Ну а поп-звезда активно продвигает идеи массовой истерии в виде карнавалов и праздненств.

Предвыборная гонка

Повстанческие движения, как и военный переворот, выдвинувшие вашу кандидатуру на пост,— слабое прикрытие тыла (страдает свобода граждан, хотя метод достаточно быстрый и эффективный). Директивы от КГБ или ЦРУ также не вселяют в народ уверенность (вас не знают!). Подкупить выборы без каких бы то ни было последствий не получится,— утечки информации не избежать. Назначение президентом, подавшим в отставку,— амебоподобный шаг. (Ну, да... Ну назначили... Ну буду править...) Если избрали путь праведника, стоит выбрать назначение высшим христианским синодом. Но для оптимального экономико-политического равновесия я бы все-таки посоветовал выборы. Причем не просто выборы (выбранный фашистской группировкой кандидат по определению не может пользоваться заоблачной популярностью), а по критерию семейных ценностей или от фракции капиталистов.

● *Лесорубы корпят над выбиванием (точнее вырубанием) мне любимому чистой прибыли. Если бы только эти спальные места у них над головами пореже возникали...*

Достоинства



Каждое достоинство привносит в персонажа что-либо положительное. Выбор зависит от стратегии, которую вы к тому времени уже должны были избрать. Шарм и проникновенность свойственны общему числу успешных лидеров в целом; защита окружающей среды и теплое отношение к «зеленым» — удел Гринписа и туристического делягы; ученость и администраторские навыки — книжному червю, повернутому на учебе. Но для себя оптимальным я нахожу выбор качеств финансового гения (для развития экономики) и дипломата (для отношений с зарубежьем. К тому же дипломату ставят МИД на халяву).

Недостатки

Это самая трудная часть. Если выбрать что-то хорошее из всего разнообразия проблематично, то выбор плохого сводится к практически неразрешимой дилемме. Учтите только, что, сняв указатели со всех позиций, вы позволяете машине выбрать недостатки при помощи генератора случайных чисел. Поэтому не полагайтесь на удачу, а вдумайтесь, какие области вы считаете несущественными,— их и забивайте. Будет ли ваш персонаж лжецом и бабником (религиозные мотивы общества резко пойдут вниз), уродом (туристы будут облетать островок за несколько километров, как Бермуды), великим льстецом с запущенным комплексом неполноценности (внешняя политика никуда годиться не бу-

● *Я развернул глобальное строительство. Низкосортные домины сменяются комплексами апартаментов и роскошными хибарами, в которых любому олигарху жизнь покажется раем.*

● *Супермодный навороченный отель, окруженный плотными рядами бунгало, — отличная приманка для туристов. С одной такой делянки можно настричь столько же купонов, сколько со всех плантаций, вместе взятых!*

КОДЫ

Компания PopTop, конечно, не рекомендует, но если вам приспичило, попробуйте воспользоваться следующими кодами:

Pesos — добавляет 20 000 песо на ваш государственный счет;

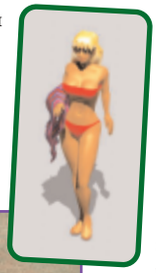
Contento — увеличивает счастье всех туземцев на 10%;

Rapido — уменьшает время, необходимое для строительства.

Но если вы забрались в глубокий кризис (лет на десять поглубже, чем Россия сейчас), то вам не помогут даже эти жульничества.

дет. А при особом старании может дойти и до интервенции)... Одним словом, выбрать все равно придется.

Как вы уже могли заметить, качества достаточно сбалансированы и персонаж получается в целом достаточно уравновешенным. Учитывайте, что некоторые позиции конфликтуют друг с другом и не могут быть совмещены в одном человеке. Не выбирайте ничего критичного или одностороннего, старайтесь захватить в плюс как можно больше фракций и функций. Не стоит зацикливаться, например, на дипломатической связи с одной страной или на влиянии на одну фракцию. Как сложится игра, не известно, и, быть может, выбранная вами группа окажется в меньшинстве (последствия можете представить сами). Хотя это опять-таки будет зависеть от вас, от того, насколько рационально будет построен Город Солнца. С чем же придется иметь дело строителям?



Жилища. Постройка жилья имеет первостепенную важность: любой иммигрант, приехавший на остров, запросит сначала именно апартаменты! К сожалению, выбор жилья на первых стадиях обусловлен не качеством, а стоимостью. Так, начать придется с многоквартирных монстров, качество которых оставляет желать лучшего. Но стремиться нужно к тому, чтобы наплодить роскошные дома, рассчитанные на одну семью. Дело не дешевое (да и электроэнергии жрет неумеренно), но необходимое. Хижины, строящиеся автоматически поселенцами с начала игры, разваливаются сами, простояв пустыми год, поэтому не стоит даже тратить средства на снос.

По поводу платежа ренты: люди будут платить ренту, не превышающую одну треть от совокупного дохода семьи. И еще, если вы выбрали в опциях диктатора качество дипломата, изначально остров будет снабжен МИДом. Заключение договора с Россией позволит сократить издержки на строительство многоквартирных домов вдвое. Это весьма полезно при застройке жилых районов на первых стадиях игры.

Опциями в жилищном строительстве выступает качество обслуживания (вроде того, как ЖЭК следит за благополучием проживающих: вовремя чинит краны, меняет проводку, не позволяет лифтам задерживаться между этажами и т. д.) Можно выбрать нормальное обслуживание (норма — она и в Африке норма), можно — периодическое наблюдение. В последнем случае затраты на обслуживание снижаются вдвое, а вместе с тем на треть снижается и качество жилья. Чаще всего выгода себя не оправдывает, используйте только в критические периоды отсутствия денежных средств.

Индустрия. Строения, необходимые для извлечения баснословной прибыли, именно они послужат краеугольным камнем экономики, если вы выбрали индустриальный путь развития. Любой продукт (выращенный или добытый из-под земли), прошедший стадию переработки, серьезно увеличивается в цене при экспорте. Кофе и ананасы, прошедшие стадию консервирова-

● *Электростанции и прочие строения, испускающие дым и загрязняющие окружающую среду, стоит строить в отдалении от поселений... А я их — на курортную зону вбухал...*

ЭКОНОМИКА

Компания по рекламе промышленности. Поднимаются цены на экспортируемые товары, произведенные на фабриках, на 20%.
Требование: 2 любые фабрики; телестудия.

Контролирование загрязнения воздуха. Снижает загрязнение с фабрик на 50%, но увеличивает расходы на обслуживание на 40%.
Требование: любая фабрика.

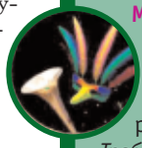
Компания по рекламе туризма. Проводимая телеакция повышает интерес туристов к острову на несколько лет.
Требование: любой отель; телестудия.

Звезда шоу-бизнеса. Выступление суперзвезды в ночном клубе стимулирует увеселение туземцев, туристов и улучшает отношения со Штатами.
Требование: ночной клуб.

Снижение налогов. Наиболее оптимальный (хотя не дешевый) способ повысить уважение. Стоит $100 за каждого подкупленного тропиканца.

Специальное разрешение на строительство. Повышает расходы на строительство всех зданий на 20%. Половина накрутки переводится на ваш персональный счет (остальные 10% идут на вуалирование операции). Фракция интеллектуалов заподозрит неладное, и уважение немного упадет.

Игры «Пан Карибеан». Популярный чемпионат привлекает туристов, великолепное развлечение для туземцев.
Требование: спортивный комплекс.



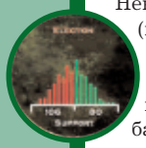
Мадри Грас. Популярный праздник привлекает туристов и забавляет тропиканцев. Вместе с тем, к сожалению, растет преступность.
Требование: паб.

ЗАПОМНИ!

ВНУТРЕННЯЯ ПОЛИТИКА

Амнистия. Освобождает из-под стражи всех мятежников. Можно активизировать, только если ситуация на острове кардинально улучшилась. *Требование: казармы; отношение милитаристов к вам радушное или лучше.*

Военное положение. Снижает вероятность мятежа до нуля, нивелирует преступность. Падает продуктивность экономики, туризм и уровень свободы. *Требование: казармы; отношение милитаристов к вам радушное или лучше.*



Досрочные выборы. Иногда переизбраться лучше, пока вы на коне. Люди запрашивают выборы через каждые 5–10 лет правления.

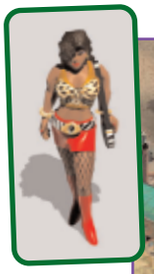
День открытых дверей в тюрьмах. Ссылка всех заключенных на солнечное побережье Флориды. Немного ухудшаются отношения с янки. *Требование: хотя бы один заключенный; может быть активировано только единожды.*

Инквизиция. Снижается вероятность мятежа и повстанческих движений. Немного страдают свобода и туризм. Люди вдвое чаще посещают храм Господень. *Требование: собор; отношение религиозной фракции к вам радушное или лучше; может быть активировано только единожды.*

Посещение Папы. Фракция теологов резко увеличится, повысится удовлетворение религией и общее настроение. *Требование: собор; отношение религиозной фракции к вам радушное или лучше.*

Книжное барбекью. Фанатичное сжигание книг. Интеллектуальная фракция резко уменьшится. Вдвое снижается скорость получения образования. *Требование: церковь; отношение религиозной фракции к вам радушное или лучше.*

ния; бревна, распиленные на доски на лесозаготовках; ювелирные украшения, сигары и ром — вот те продукты, которые вы можете поставлять на мировой рынок.



В опциях — регулирование производительности труда. На выбор предоставляется «работа на износ» (полный трудовой рабочий день 14 часов!. Кони от такой работы, конечно, не дохнут. А вот рабочие — вполне) и «работа без напряга» (рабочий день сокращается на 20%. Удовлетворение от работы повышается на 25%).

Фермы и шахты. Дают сырье индустриальным постройкам. Хотя могут существовать совершенно независимо от них, принося ежегодный доход от урожаев (хотя и существенно ниже того, который можно получать от переработанных даров природы). Некоторые продукты можно (и нужно!) отслюнивать своим подопечным на пропитание, причем заметьте, что не все можно потреблять в пищу (табак, кофе и сахар в пищу не идут. Фермы с ними начинают плодоносить через 3–5 лет).

Перед тем как ставить ферму, проконсультируйтесь с юными натуралистами относительно пригодности почвы для выбранного вами продукта (последние задаются опционно). Каждая «пищевая» ферма в среднем может накормить 30–40 человек, при том что первый урожай они дают спустя 1,5–2 года с момента засева. И учтите, что периодически почва будет «уставать» и фермы придется переносить, чтобы они не стояли мертвым грузом. Также придется поступать и с шахтами. Добыча полезных ископаемых — вещь прибыльная, жаль, месторождения встречаются крайне редко. Гипотетически можно обойтись и без приисков.

Рыбаки. Самое оперативное средство добычи пищи. Если ваши поселенцы начинают голодать, сыграйте Иисуса Христа и накормите толпу рыбой. Суть в том, что для выращивания злаков и фруктов требуется время. Как и для выращивания скота. Улов же поступает к столу практически моментально после постройки хижины. Весьма полезным с точки зрения экспорта строением является лесопилка (учитывая то, что деревья регенерируются практически бесконечно).

Не забывайте, что рыбаки и лесорубы могут опциями поддерживать экологический баланс. Хотя это и ведет к определенной потере мощности, но при негативном отношении со стороны «зеленых» привлекательность этих мер может быть неоценима.

● *Фермер только что прошел курс мануальной терапии в клинике. Уж не знаю, какой позвонок он вывихнул, перетаскивая тюки с зерном. Только что-то он сюда зачастил. Может, роман завел с медсестрой?*

Туризм. Альтернативный индустриальному способ получения немалых доходов. Изначально практически недоступен в связи с высокими расходами на строительство и высокими потребностями избалованных туристов. В дальнейшем становится неотъемлемой частью экономики, а иногда и самой прибыльной. Основной доход идет от размещения толстосумов: то, насколько хорошо вы будете содержать ваши отели, насколько правильно подобрано место для зоны отдыха и прочее, будет определять популярность бананового рая. Все остальные постройки будут определять привлекательность курорта, его живописность. Ну какой отель без бассейна? А если добавить еще пляж и минеральный источник — ни один турист не сможет пролететь мимо.

В опциях появляются новые критерии: фейс-контроль и качество об-

СЕРЖантские советы

Знаете ли вы?

Что жизнь на острове настолько бесконечна, насколько то позволяет ваш лидерский талант. В среднем вы можете довести количество довольных жизнью поселенцев до 500, хотя, по свидетельствам разработчиков, на одном из бета-тестов демографический взрыв поднял эту цифру до 775! К сожалению, перекинуть строительство на материк не получилось. А то и с Бушем младшим можно поспорить за президентское кресло.

● *Что мы имеем на настоящий момент? Бунт? Ага! Натуральный путч, военный переворот (типа меня хотят свергнуть). Только танков не хватает и почему-то два окна посередине фасада не дымятся.*

служивания. Оба рассчитаны на фильтровку прибыльных клиентов, только первый — насильственным способом, а второй — экономическим. Понятно, что никакой замызганный нефтяной магнат и не глянет на майку с надписью «Тропико ФАРЕВА», а представитель глубинки, копивший деньги на этот тур последние пять лет,— на оригинал да Винчи «Джоконда, отдыхающая на побережье Тропико».

Развлечения. Нужны всем, как туристам, так и коренному населению. Более того, необходимость в увеселении выведена у тропиканцев на один ряд с пищей и отдыхом, поэтому следите за этой отраслью. Каждая прослойка имеет свои средства развлечения, определяемые выбрасываемыми денежными суммами: для более низких слоев — пабы и рестораны, для высших и туристов — клубы и казино. Активно используется и теми и другими стадион (спорт ценится везде). Ах, да! Кабаре. Место, где полуодетые девочки усердно дрыгают ногами. По-другому называется «канкан». Кому не хватает женского общества? Правильно, бравым ребятам в хаки — в частях-то девочек нет. Делайте выводы. Практически везде существует строгий фейс-контроль, либо прямой, либо экономический, а на стадионе и вовсе трезвенный.

Одно немаловажное замечание: платите своим рабочим достаточно и они будут просаживать эти же деньги в ресторанах и казино. Своеобразная «отмывка» денежной массы. Опасайтесь выбора недостатка «Жадина». В этом случае может серьезно пострадать возможность увеличения зряплат.

Инфраструктура. Сюда относятся те, кто обычно стоит за кадром. Те, кто строит весь этот банановый рай и отвечает за его корректное функционирование и своевременное расширение. О них надо рассказать особо. Начнем с банков... Ну сами знаете, литровый банк, трехлитровый банк... Одним словом — там, где хранят сбережения. Участвует во многих финансовых махинациях разных отраслей, включая строительство и туризм.

Офисы строителей и курьеров. Первые — чуть ли не самые важные, не скупитесь на постройку этих зданий и обеспечения их всем необходимым (быстрее здание построится — быстрее начнет функционировать). Носильщики отвечают за доставку грузов и не имеют критической важности.

Порт и аэропорт — связь острова с внешним миром. Через эти пункты проходят все приезжающие и уезжающие, отсюда же ведется торговля. Порт — экономный, но медлительный, аэропорт — наоборот. Единственное, с чем придется потрудиться при строительстве последнего, так это с выбором места строительства. Аэропорт — это самое большое здание, доступное в игре. Выравнивание местности может занять немалое время. Поэтому старайтесь выбирать подходящие участки поверхности, иначе стройка может затянуться вплоть до вашей естественной отставки.

Электростанция и распределительная подстанция снабжают множественные здания, требующие электричества для эффективной работоспособности, а таких множество, и они составляют большую часть экономики и дипломатии. Подстанция расширяет зону действия электростанций. Очень полезно строить, если все электричество вырабатывается в одном месте на острове (например, чтобы не загрязнять весь остров).

Правительственные постройки. Эти строения регулируют политику правительства: охрану и правопорядок, миграционную политику, средства массовой информации. Своеобразные «руки» диктатора, которые тоже стоит описать подробно.

Парни в униформе цвета хаки воспитываются в казармах, чтобы затем разместиться на постах охраны. За ними — контроль определенного района города на предмет обнаружения мятежников и прочих элементов, негативно влияющих на вашу безраздельную власть. Элитные солдаты направляются прямиком во

Историческая справка

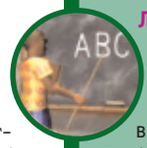
Знаете ли вы?

Что прототипом острова под милым названием Тропико стала Куба. Фил Стейнмейер, основатель компании-разработчика, в свое время попал под такое влияние Карибского острова, что о выборе места действия даже не стоял вопрос. В частности, сильнейшее впечатление на него произвели эпохальные (и, не побоюсь этого слова, легендарные) личности: Фидель Кастро и Эрнесто Че Гевара.

Элементы

СОЦИАЛЬНЫЕ

Сухой закон. Немного повышается производительность труда и зарабатываются очки доверия у религиозной фракции. Закрываются все винокурни, пабы и ночные клубы. Потихоньку растет преступность.



Литературная программа. Скорость учебы и приобретение опыта увеличиваются. Акция стоит $5 за каждого взрослого тропиканца.
Требование: школа.

Запрет на контрацепцию. Долой презервативы! Плодитесь и размножайтесь! Уровень рождаемости увеличивается на треть. Уважение религиозной фракции повышается, а фракции интеллектуалов — понижается.
Требование: церковь; отношение религиозной фракции к вам умеренное или лучше.

Пропаганда мусорных бачков. Снижает количество сора, обильно разбрасываемого тропиканцами на улицах. Несколько ущемляет свободу граждан.

Программа гуманности. Снижает потребность милитаристов в насилии, но стоит $100 за каждого солдата.
Требование: колледж.

Халявные харчи. Увеличивается общее количество пищи, выделяемое на каждого тропиканца. Общее настроение улучшается.

● *Эта толстая тетя — из контингента малоприбыльных туристов. Пытается согнать лишние тонны жира под палящим Карибским солнышком. Ну-ну... А мне чего, главное, чтобы за пляж платила!*

Альманах

Уследить за всеми зданиями и людьми в режиме реального времени очень сложно. Поэтому разработчики снабдили президента уникальным девайсом под названием органайзер. Правда, называется он почему-то «альманах тирана», ну да ладно. Сюда заносятся все цифровые и диаграммные данные о том, что происходит на острове. Стоит рассмотреть три основные: «Люди», «Политика» и «Экономика».

ЛЮДИ

Оценивается общее количество поселенцев (данные об эмиграции, иммиграции, рождаемости, смертности и браках), среднестатистический возраст, качество выращиваемой пищи, средняя зарплата и разница в зарплатах между низшими и высшими слоями населения (не забывайте, что слишком большое число будет вызывать естественное недовольство у народа. Старайтесь не разделять общественность на «богачей» и «бедняков». Это приводит к революциям. Даже если человек работает на стройплощадке, он имеет право рассчитывать на определенную прибавку к жалованью. Хотя бы за выслугу лет...). Кроме того, указываются показатели уважения и счастья в массах (совокупный показатель удовлетворенности качеством жилья, религии, увеселения, здравоохранения, защиты от преступности, свободы, рабочих мест и прочее), являющиеся основополагающими при очередных выборах. Комплексное улучшение (или ухудшение) обстановки хорошо просматривается на диаграммах (запоминайте, какие акции когда вы проводите. Если подобный шаг вызовет бурю народного восторга, то стоит ее повторять почаще).

ПОЛИТИКА

Угроза правительству указывает на то, насколько критично положение вашей диктатуры в настоящем (наличие предпосылок к возникновению бунтов, мятежей и ин-

● Этот участок острова можно назвать «свободное Тропико». Отсюда ведется весь бродкастинг, которым я контролирую толпу. Слева — радиостанция «Голос Эрнесто», справа — телекомпания «Че-ТВ».

и, несмотря на это, самое значимое связующее звено между вами и потенциальными избирателями. Можно в эфире обратиться к массам... Гхм. С заведомо ложными речами и обещаниями, например! Издательство газеты, радиостанция и телестудия вполне справляются со своими пропагандистскими функциями. Впрочем, опционно можно настроить эти конторы на получение прибыли (однако, учитывая неоценимую значимость именно пропаганды, лично я счел это кощунственным!). Выбирая направление агитационных программ, сверяйтесь с альманахом на предмет выявления наименьшего уважения среди фракций: именно на них должны быть направлены ваши эпохальные спичи.

● Уникальной постройкой можно считать «здание пришельцев» на севере. В дальнейшем я сделаю из этой груды металлолома место паломничества приезжих туристов... Пусть покопаются в космическом мусоре!

дворец для охраны его Высокопревосходительства вас любимых. В полицейских участках тоже работают ребята в униформе, только на этот раз в голубой. Полисмены следят за уровнем гражданской преступности на острове. Вкупе они образуют стойкую прослойку, отделяющую вас от строптивого населения. На солдатах экономить нельзя, поскольку за всеми поселенцами (особенно когда их число переваливает за две сотни) уследить просто невозможно. Полисмены конвоируют арестованных в тюрьму (бунтовщики редко выживают), которая тоже является своего рода постройкой политической важности. Внезапная амнистия, к примеру, может изменить узников настолько, что вместо бранных речей, обвиняющих правительство, из их мегафонов польются пламенные речи в его поддержку.

Иммиграционный офис контролирует потоки въезжающих и выезжающих с острова, чем регулирует демографическую ситуацию. Упала рождаемость — увеличьте иммиграцию или введите запрет на выезд из страны, нехватка кадров — активируйте программу приглашения на остров профессионалов и т. д. Министерство иностранных дел, в свою очередь, занимается внешней политикой. В игре доступны только два «соседствующих» государства: Россия и США. Тропиканский МИД контролирует отношения с обоими, политику выбираете вы сами.

Еще три хибары занимаются тем, что являют волю диктатора электорату. Средства массовой информации... Самое продажное

В компетенцию большей части **социальных служб** входит удовлетворение второстепенных нужд поселенцев. Корректное размещение и поддержание интереса со стороны работающих

● Кругом пальба, автоматы задыхаются, кашляя свинцом... Одним словом, меня свергают. Но это все мелочи! Самый прикол в том, что одному пехотинцу срочно понадобилось исповедаться...

● *Фермы в игре — одни из самых важных построек. Как только народ начинает пухнуть от голода — пальба с виртуальной «Авроры» обеспечена. Да и прибыль плантации приносят нешуточную...*

СЕРЖантские советы

Знаете ли вы?
Что рекламная акция, проведенная в преддверии выборов, станет идеальным способом поднятия общего настроения. К примеру, Мадри Грас отлично справляется с этой задачей. В крайнем случае «снизьте налоги». Это сильно ударит по бюджету острова, но все же лучше, чем принудительная отставка.

в службах сотрудников ведет к эффективной работе и укреплению уважения со стороны населения. И, как следствие, к удачному переизбранию на новый срок. Вот взять здравоохранение. Две трети тропиканцев когда-нибудь да заболевают. Подростки падают на роликах, домохозяйки обвариваются кипятком, бюрократы «угорают» на рабочих местах, лесорубы... Ну лесорубы — вообще экстремалы. Короче, надо лечить. Лечить можно по меньшей мере в клиниках, а лучше всего в больницах (и штат побольше, и уровень обслуживания получше). Можно воздействовать на демографическую ситуацию, дав врачам настройку на акушерство и гинекологию, или выбрать почетную стезю лечения стариков, увеличивая продолжительность жизни среднестатистического туземца лет на пять. Одним словом, полезная фича.

Церкви и соборы удовлетворяют потребности общества (а особенно религиозной фракции) в приобщении к христианской морали. Все население поголовно исключительно набожное и возможность причаститься, исповедаться, окрестить младенца и отпеть усопшего считает очень важной. Плюс к этому добавляются несколько эдиктов, оценивая значимость которых начинаешь понимать истинную мощь религиозного духа в обществе.

Образование в основном получается на местах. То есть приходит на работу человек без профессии, работает пару месяцев — и вот он уже асс! Вопрос только в том, что некоторые специальности подразумевают, что этот человек не будет совершенно «темным». Для этого существуют школы и колледжи, дающие обучающимся соответственно начальное и высшее образование. Киндер, получивший хотя бы начальное (не говоря уже о высшем), намного скорее получит специальность, нежели безграмотный. Не говоря уже о том, что некоторые отрасли вообще не приемлют сотрудников без образования.

И наконец, **рынок**. Постройка, куда с ферм стекаются продукты, идущие в дальнейшем на харчи. Имеет ту же функцию, что и подстанция по отношению к электростанции. Только электричество необходимо зданиям, а еда — населению.

Так, вроде ничего не забыл. Стройте, указывайте, регулируйте, подавляйте, недоплачивайте, льстите, обманывайте, играйте на людских слабостях... Одним словом, станьте хорошим политиком. Возможно, если ваш остров, несмотря ни на что, будет пользоваться определенным успехом, игру возьмет на вооружение группа политического анализа при Правительстве РФ и жизнь начнет налаживаться? Кто знает... MG

● *Тюрьма и полицейский участок свободно ютятся рядом с таким злачным местом, как кабаре. Ну что ж поделаешь, полисмены — они тоже мужики, их тоже понять можно. Пусть оторвуться ребята...*

● *За что я этого паренька повязал, уже не помню. Но, видать, пошел против режима. Знаете, выражения типа «я буду голосовать против вас на следующих выборах» лично у меня вызывают изжогу...*

АЛЬМАНАХ

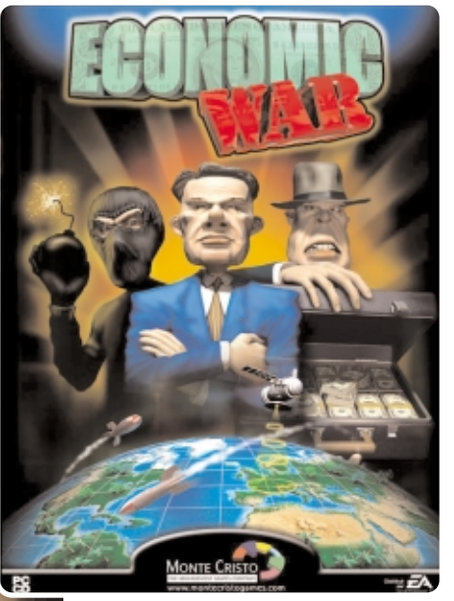
ЭКОНОМИКА

Откуда у вас деньги? Вы думаете, из тумбочки? Ничего подобного. С полей, шахт, фабрик. На этой страничке представлена исключительно финансовая сторона игры — доходы с полей, шахт, лесопилок; индустриальные вливания в национальный бюджет (включая все экспортные расценки на товары народного потребления); туризм (включая туристический рейтинг, привлекательность острова, качество развлечений), туристические издержки и доходы; зарубежная финансовая помощь; коммунальные платежи. Сюда же включены специальные статьи бюджета, посвященные строительству, законодательству и переводам денежных средств в Швейцарию.

тервенции из-за рубежа). Вероятность демократии и удовлетворенность населения строем — предположительные прогнозы на светлое будущее. Сюда же выведены внешнеполитические тенденции — отношения США и России к Тропико (при наличии МИДа это выливается в определенные субсидии и возможность заключения взаимовыгодных соглашений вплоть до подписания союзного договора). Можно вспомнить, что из себя представляет фигура в президентском кресле (это позволит скорректировать свое поведение в отношении недовольных персоналией фракций) и собственно отношение фракций.

УРОК ПОЛИТЭКОНОМИКИ, или Ошибка президента

Медленно ракеты уплывают вдаль,
Встречи с ними ты уже не жди
И хотя Америку немножко жаль,
У Китая это впереди...
Детская песенка



Аверин Сергей aka Index

Паспорт

Economic wars

Жанр: экономико-политическая стратегия
Разработчик: Montecristo Games
Издатель: Montecristo Games
URL www.montecristogames.com

Начнем с того, что политический фактор до недавнего времени удачно отсутствовал или в лучшем случае был тщательно завуалирован практически во всех экономических симуляторах. Вместе с тем он настолько же неотъемлем, насколько материнская плата в компьютере. Или на крайний случай винчестер. Как вы отнесетесь к компьютеру без винчестера? Примерно также я буду относиться теперь к экономическим симам без политики. Весьма успешный старт развитию «политического дела» дан пресловутой «Тропико», теперь их славное дело продолжают «Экономические войны». Но обо всем по порядку. И поскольку войны экономические, то первым будет...

Экономический фактор

Здесь все просто. В доброй половине миссий вы столкнетесь с заданием улучшить рейтинг того или иного продукта. Решение — по максимуму увеличить объем экспорта данной шняги. Вспоминая экономику, натыкаемся на понятия «спроса» и «предложения». В каждом эпизоде товары свои, поэтому особо к товарно-сырьевой сетке не привыкайте. Схема удовлетворения внутренних потребностей выражается в простейшей формуле: «Чем больше предложение, тем больше удовлетворение масс». Беда с рабочей силой и финансовыми средствами. Ну последних не будет хватать перманентно, трудяг же — строго ограниченное количество. В большинстве миссий — ровно столько, сколько требуется для покрытия внутреннего спроса.

Вот тут на помощь приходят **международные контракты**. Приходится проставлять приоритеты в строительстве тех или иных ферм и фабрик. Для производства на экспорт всегда выбирайте более дорогие товары — их всегда можно толкнуть по бартеру с выгодой для себя. Одним словом, обыкновенная международная коммерческая операция. За исключением одного фактора — привлекательности контракта.

Не всякий (да чего там — очень редкий) контракт будет честным. Либо вы, либо другая сторона потерпит определенные убытки. Если вы настроены несколько разрядить добела накалившиеся дипломатические отношения со страной, имеет смысл дать небольшую поблажку себе в ущерб. Если же предлагаемый контракт привлекателен изначально, соглашайтесь не раздумывая (подумать стоит, только если у вас самих этого добра завались). Иногда иностранные правительства будут предлагать совершенно невыгодный контракт (например, 10 ракет задарма!)

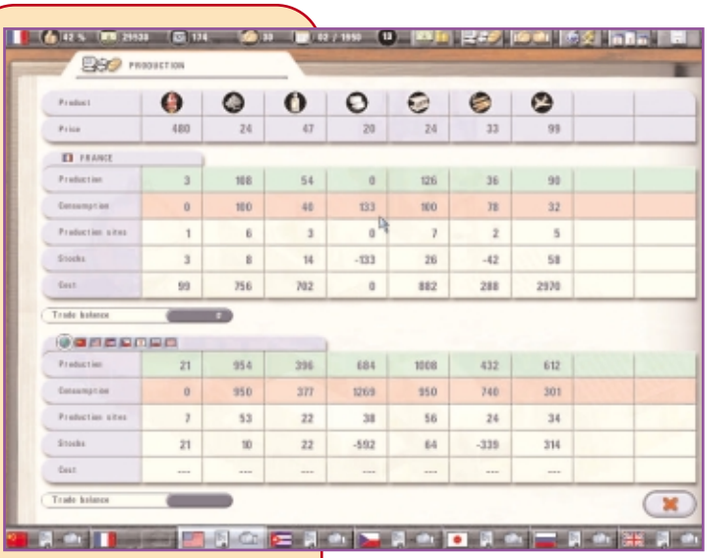
Персоналии

Компьютерные оппоненты носят явно вымышленные имена, но прототипы некоторых явно просматриваются. Достаточно увеселительное занятие разбираться в вопросе «кто есть ху?» Возможно, у меня окончательно потерялось ассоциативное чутье. Но, с субъективной точки зрения, мне кажется, что похоже... Так что не судите строго.

Джордж Буш младший — президент Соединенных Штатов Америки. Удачно одолел товарища А. Гора на очередных выборах. Фигура победителя заняла почетное место в Музее восковых фигур мадам Тюссо в Нью-Йорке. Хотя знаете, восковое изваяние Альберта до сих пор хранится в запасниках. На случай пересчета голосов...

Жак Ширак — президент Французской республики. На днях поддержал предложение о внесении очередной поправки в конституцию. Она должна изменить президентский срок с нынешних семи до пяти лет. По словам самого Жака, «семь лет — это, пожалуй, слишком много для современной демократии».

Герхард Шредер — федеральный канцлер Федеративной Республики Германии. Как гласит одна из статей, помещенная в Книге Гиннеса, он является единственным четырежды женатым «главой государства» за всю историю многогамного общества.



● *Какого-то продукта перманентно не будет хватать. Вот, к примеру, я абсолютно лишен плантаций сахарного тростника. Из пищевых запасов осталась одна водка. Тоже неплохо! Будем жить... Ик!*

На такое хамство отвечайте немедленным отказом (если, конечно, нет угрозы объявления военных действий. Сверьтесь с отчетом о политическом к вам отношении) или никак не реагируйте. Контракт будет считаться отвергнутым спустя некоторое время. Запомните: бесплатный сыр — только в мышеловке. Если вашу резиденцию засыпают всякого рода презентами да подарками, готовьтесь к тому, что расщедрившееся правительство вскоре запросит военной защиты или научного сотрудничества.
А с другой стороны, от подарков не стоит отказываться. Может, это повод для длительных добрососедских отношений торгового, научного, а может быть, даже интимного характера. Вот как делается мировая экономика!

Внутриполитический фактор

Политика делится на внутреннюю и внешнюю. Первая — показатель того, насколько персонально вы (как правитель) уверенно стоите на ногах, кто вас поддерживает и все такое. Та же торговля, только основным (да, в общем, и единственным) продуктом выступает ваш имидж и популярность.

Виной всей этой катавасии — демократический строй и соответственно выборы. Это единственная внутригосударственная проблема, с которой предстоит бороться. По определению, существует три претендента на престол, набрать нужно по меньшей мере 33% голосов, а лучше — все 50%. Чтоб уж наверняка.

Для наиболее успешного ведения внутренней политики определите, из чего складывается ваша популярность. Во-первых, народ не терпит **дефицита.** Если какого-нибудь продукта не хватает, у населения повышается кислотность, что никак не играет вам на руку. Поэтому сперва убедитесь, что спрос населения удовлетворен если не полностью, то по максимуму. Нехватка недопустима, особенно в продуктах питания. Недостачи покрывайте за счет международной торговли любыми средствами, включая абсолютно невыгодные контракты. В определенный момент государства сами начнут сливать вам дефицитные товары в обмен на то, на чем специализируется производство. Во-вторых, не всем по нраву придутся **высокие налоги**. Старайтесь не изменять изначальную ставку в 50%, кроме экстренных случаев (как, например, угроза импичмента). Можете попытаться снизить налоги до нуля, за месяц до выборов это очень действенное средство. В-третьих, людям постоянно нужно полоскать мозги **пропагандой** с подтекстом следующего содержания: «Вот какой я хороший!», «Все, что вам нужно — это только любовь... ко мне!», «Да здравствует созданный волей моею великий, могучий...» и дальше по тексту. Для этих нужд существуют СМИ. Вот уж на что деньги жалеть не стоит, так это на агитацию. Как минимум, 2000 у вас ежемесячно должно уходить в средства массовой информации.

И собственно **оппозиция**. У этих ребят навязчивая идея совершить переворот. Сюда необходимо с самого начала заслать шпиона, который в экстренных ситуациях сможет провести акт контратаки и сбросить накал общественного мнения. Вообще следите за столбиком потенциальной возможности бунта. Если он будет заполнен больше чем наполовину, активируйте шпиона — разряжать обстановку. Тщательный контроль за всеми вышеуказанными факторами и будет залогом успешных перевыборов.

СЕРЖантские советы

Знаете ли вы, что самым эффективным шагом при объявлении вам ядерной угрозы является политическое осуждение? Так вот! Даже пойдя на такую крайнюю меру, страна даст вам время для того, чтобы переделать парочку ракет в ПВО или дождаться окончания очередного голосования и выдвинуть предложение о политическом осуждении. Джентльмены, чтоб их...

● *Гордо реющий стяг оппозиции очень ярко отражается людьми на улицах. Небольшие кучки повстанцев размахивают флагами с надписями неприглядного содержания и вообще ведут себя крайне неприлично.*

• Как вам такой президент? Меня конечно сочтут плагиатором, но очень уж интересно было посмотреть на своего персонажа под личиной Элвиса. Предвыборная программа под лозунгом: «Love me tender»!

Внешнеполитический фактор

Самое сладкое я оставил напоследок. Внешняя политика начинается со спецфонда (счет, куда ежемесячно перечисляются определенные денежные средства из государственной казны на содержание дипломатов и оплату их расходов). В спецфонд стоит также отчислять 50% общей доступной суммы, хватать будет. Не забудьте выставить этот показатель с самого начала миссии, иначе ни один дипломат не сможет нормально функционировать. Посольства — первые здания, которые необходимо возводить. Минутное замешательство грозит кардинально испорченными международными отношениями. Если же появляется необходимость в противоправных действиях (кстати, отслеживаемых Интерполом), шпионом может стать любой рядовой дипломат. В этом случае он получает массу функциональных достоинств. Если вам необходимо развить определенную отрасль, научный патент легче всего выкрасть из лаборатории другой страны. Поиск скандалов, поддержка оппозиции и саботаж предприятий станут отличным поводом для осложнения внутриполитической ситуации в стране. Очень полезно использовать, когда миссией определено снятие иностранного правительства. Единственное — после успешного завершения провокационной миссии не забудьте вытащить хлопца из здания: казачка засланного могут поймать и тогда вы лишитесь одного дипломата (условно), а отношения с этой страной несколько ухудшатся. Но, с другой стороны, пойманного несложно выкупить, включив его персону в очередной торговый контракт.

При явной недостаче ракетных заводов и исследовательских центров заключайте соответственно военные и научные пакты с другими странами, где эти отрасли наиболее развиты. Пакты заключаются относительно охотно, если, конечно, отношения с данной конкретной страной не накалены. Из военных советую выбирать непосредственно ракетную атаку, а в науке довольствуйтесь 50%-м сотрудничеством.

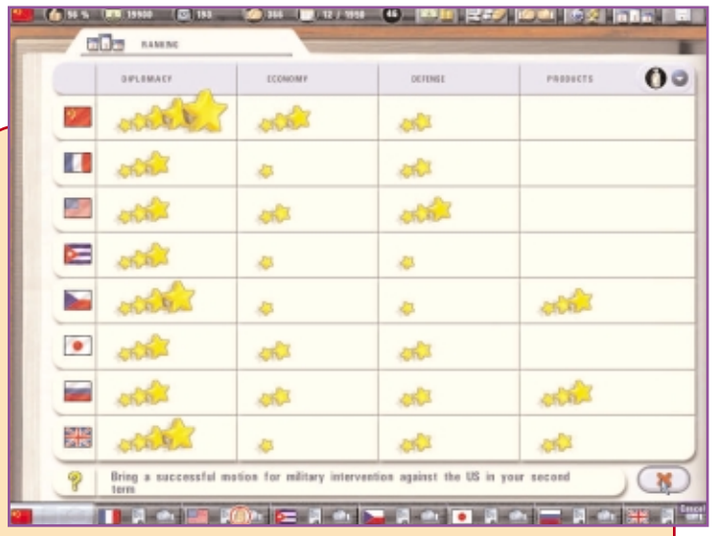
Своевременно и эффективно используйте голосование в Организации Объединенных Наций для вынесения сообразных ситуации постановлений. Эти эдикты помогают решить многие проблемы, а зачастую являются собственно задачей миссии. Их пять: наложение/снятие эмбарго, интервенция, международная помощь и политическое осуждение.

• Эмбарго полностью отрезает страну от международной торговли. Все контракты и пакты становятся недоступными. Если на вашу страну наложили эмбарго, а в промышленности солидные прорехи — беда. В этом случае рискуете получить «черную метку» от оппозиции. Срочно выдвигайте на голосование снятие эмбарго, причем не жалейте голосов (если нужно отдать все — отдавайте!) В свою очередь вы можете предложить эмбарго применительно к другой стране. Это — первая мера в миссии смены зарубежного правительства.

• Интервенция — ополчение всего мира против страны. Государства начинают пулять все, что под руку попадется (в основном ядерные боеголовки, но бывает, что дело доходит и до пластмассовых куличиков). Экономика и политика страны летят в тартарары, риск бунта в этом случае увеличивается в геометрической прогрессии. Можно считать крайней мерой выказывания своего политического «фи». Смена правительства в этом случае практически неминуема.

• Международная финансовая помощь — обратное явление интервенции. Все мировое сообщество скидывается и собирает вам на мороженое (причем достаточно существенно). Используйте вынесение этого предложения для своего собственного государства в тяжелые времена или для другого, чтобы немного улучшить отношения с ним.

• Политическое осуждение — мера, предотвращающая бомбардировку вашей страны. Ну (не дай Бог, конечно) получаете сообщение, что Штаты грозят вам пальчиком



• Уж с чем у меня хорошо, так это с дипломатией. Правда, для Штатов это не имеет никакого значения — все равно придется подбить ООН на начало военной интервенции. Ничего не поделаешь — политика.

Персонажи

Маргарет Тэтчер — экс-премьер-министр Англии. Железная леди до крайности скупа на скандалы. В прессе вы найдете только пафосные слова всеобщего одобрения, преклонения и т. п. А чтобы понять, что же это за кекс в юбке, приглядитесь к политике Великобритании в игре.

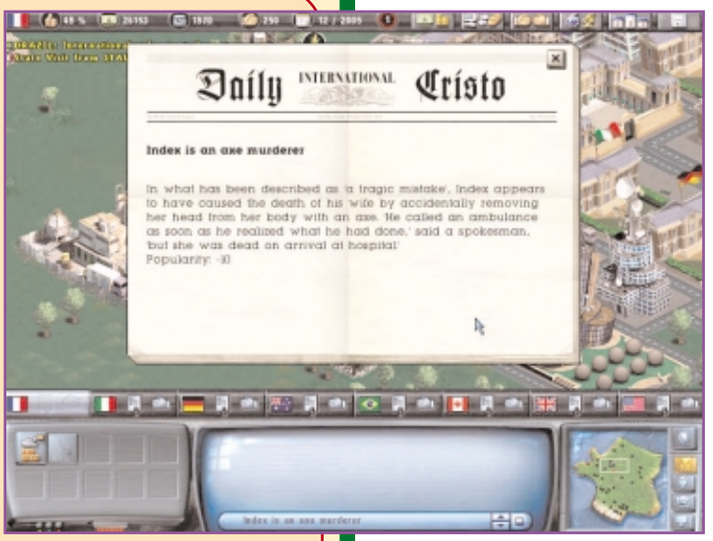
Мао Цзэдун — вождь китайского происхождения. О нем написано столько, что остается только цитировать: «Мойша! Вы знаете, какой национальности был Мао Цзэдун?» — «Не может быть!» — «Я вам говорю!!!».

Ёсиро Мори — премьер-министр Японии. Политическую деятельность начал в 1969 году, когда был избран депутатом Палаты представителей от ЛДПЯ. С тех пор постоянно переизбирался в парламент от префектуры Исикава. Как, вы не знаете, где находится Исикава? Так что ж вы сидите? Бегите за атласом!

Саддам Хусейн — президент Ирака. Эпохальный диктатор с бесконечно подорванным здоровьем. Судите сами: по материалам проверенных источников, «во время

ПЕРСОНАЛИИ

очередного военного парада президент Ирака Саддам Хусейн неожиданно упал. Официальные представители президента Ирака немедленно опровергли эту информацию, однако неясность со степенью падения президента Ирака сохраняется до сих пор...».



Ну как вести дела в государстве с подобной прессой? Как должна отреагировать общественность, увидев на страницах газеты статью о том, что я... зарубил собственную жену топором?!

Указание о начале шпионской деятельности — действо по прикольности исключительное. Дипломат поднимается за шиворот и переносится в место своей будущей активности.

и собираются этим самым пальчиком вжать красную кнопень в черном чемоданчике. А вы ей — всеобщее политическое «фи»! Тут, по определению, г-н президент тупит глазки, переминается с ноги на ногу и, обуреваемый приступом совести, запирает черный чемоданчик и заталкивает его под шкафчик. Не забывайте кричать: «Позор! Позор!», когда атакуют союзников — это укрепит ваши дружественные отношения.

Ах, да! И напоследок... Если никакая из дипломатических (или, по крайней мере, относительно дипломатических) мер не возымела действие, попробуйте следующее. Для начала произведите или закупите парочку ракет. Хотя можно заключить пакт о ненападении со страной, у которой с военно-промышленным комплексом все в порядке. После этого активируйте карту, выбирайте неугодную вам страну и посылайте в тот район ровную стайку легендарных ракет системы «Першинг». Своеобразная превентивная мера. Главное, не забудьте заранее перепаять несколько ракет в ПВО, на случай если у бомбардируемого правительства тоже имеются ядерные арсеналы. Вот в чем соль мировой политики!

Теперь о миссиях. Их в игре пять, каждая отражает тот или иной временной интервал, причем один (гонка вооружений) — исторически реальный. Играть можно за одну из трех предложенных стран, вовлеченных в описываемые сценарием события. Для каждой страны будут выдвигаться свои задачи и условия, подлежащие выполнению. Ниже мы расскажем о прохождении одной страны из каждого эпизода, однако прежде необходимо пояснить, чем именно был предопределен наш выбор. Дело в том, что задачи, выдвигаемые во всех миссиях, типовые и повторяющиеся. Поэтому страны, о которых пойдет речь, мы выбирали по принципу наибольшей сложности прохождения, а также разнообразия задач. Иными словами, на этих примерах удалось рассмотреть все сложные моменты. Все остальное — в ваших руках. Итак...

Грызня за харчи

В эпизоде участвуют Франция, Италия, Германия, Австралия, Бразилия, Канада, Англия и США. Вам предлагается попробовать свои силы в роли селекционера, став президентом одного из первых трех перечисленных государств. Торговать можно ракетами (как и во всех других миссиях, этот продукт универсален), говядиной, соей, томатами, кукурузой, сыром, парфюмерией и обувью.

Франция

Поднимите уровень экспорта говядины до четырех звездочек после переизбрания на второй срок.

Начнем с того, что в этой миссии фактически сосредоточены две. Первая — не дать себя свергнуть и добиться переизбрания, как минимум, на второй срок. А вторая — максимально улучшить и увеличить уровень экспорта коровок за рубеж.

Ну с первым проблем особых не возникнет: никто вас свергать особо не стремится. Главное, полностью покройте спрос на все товары. С избытками (если таковые, конечно, будут. А если и будут, то крайне немного) распоряжайтесь с максимальной выгодой: убыточные контракты весьма не желательны. Поместите шпиона в здание оппозиции и периодически снижайте возможность бунтов. Пустите раскрутку собственного культа личности через СМИ, как минимум, на 4000 в месяц. При нехватке средств обращайтесь в ООН с прошениями о выделении дополнительных средств, но сами на подобные пожелания отвечайте в лучшем случае 2–5 голосами «за». А может быть, стоит вообще промолчать и воздержаться. Не говоря уже о странах, с которыми сложились натянутые отношения.

Одним словом, главная для вас цифра во внутренней политике — показывающая процент потенциальных избирателей, готовых проголосовать за вас на предстоящих выборах. Следите, чтобы она не опускалась ниже 50%. 40 — это уже настораживает, а 30 — вовсе опасно. В критической ситуации снижайте налоги — это действует на толпу, как валиум на буйнопомешанного.

Зато с мясом придется повозиться. Начиная с момента вашего переизбрания (допустим на минутку, что случилось чудо и вы остались у руля) говядиной начинает активно фарцевать Америка. Причем настолько резво, что уничтожьте вы все остальные предприятия на территории и постройте вместо уничтоженного ранчо, все равно не произведете и половины того, что Штаты готовы выкинуть на рынок. Поэтому для начала экстренно (желательно с самого старта миссии) стройте исследовательскую лабораторию и начинайте разработку по

ЧИТателю на заметку

Кодов к игре пока известно только два:
redemption — делает вашу страну сильнее;
beauty — делает остальные страны дружелюбнее к вашему правительству.
На самом деле особого изменения они не приносят, поэтому для любителей сыграть по-крупному без особых напрягов, советую покопаться в Internet'е в поиске трейнера. Лично я парочку неплохих нашел...

СЕРЖантские советы

Знаете ли вы, что последним проектом компании Monte Cristo (которая, кстати, делала такие игрушки, как Wall Street Trader, TV-Star и Airlines Tycoon) стала Crazy Factory? Необходимо будет руководить заводом по выпуску новейших технологий. Товаров всего три, зато вы реально сможете осуществить мечту любого мегагеймера — провести ноутбук к унитазу. И даже устроить видеоконференцию с друзьями, не вставая с толчка! Вот ведь кайф-то!!! Но это уже совсем другая история...

● *Мой министр внутренних дел. Седовласый старец ни черта не смыслит в наведении мостов с зарубежьем, зато он просто бог в наведении порядка внутри страны. Дай ему Бог здоровья...*

улучшению сельскохозяйственной отрасли. Дальше уничтожайте все «лишние» постройки (кроме ранчо, разумеется), тем самым высвобождая рабочую силу. Рассчитайте, чтобы вам не хватало по одному строению каждого вида для полного покрытия спроса. То, что запасы будут катастрофически падать, волновать не должно: все убытки покроются при торговле говядиной. А фарцевать нужно много и качественно. Как только появляются запасы, сливайте их на рынок. Причем не выбирайте одну страну — продавайте всем подряд вне зависимости от того, нужны этой стране коровки или у них самих склады ломятся. К трем звездочкам просто-таки необходимо прийти самое крайнее уже к выборам, а лучше немножко раньше.

Холодная война

В мышиной возне с гонкой вооружений замешаны Китай, Франция, Штаты, Куба, Чехословакия, Япония, Россия и Великобритания. В марафоне вы можете выступить от команд Китая, Франции или США. Для фарцовщиков предлагаются на выбор: уголь, водка, сахар, сталь, сигары и самолеты-шпионы.

Китай

Добейтесь принятия эдикта о начале военной интервенции на Штаты после переизбрания.

Для начала стройте посольства во всех странах, кроме собственно Штатов. Они — в оппозиции. С остальными странами постарайтесь заключить военные соглашения на случай возмущения Америки таким поворотом дел. От возможных посягательств на вашу дипломатическую неприкосновенность защищайтесь политическими осуждениями, пактами и на крайний случай ракетами. Объявите Бушу младшему эмбарго, отрезая его от мировой экономики и настраивая против него массы (пусть для этого вам придется сбросить все дипломатические очки, набранные до этого. И следите, чтобы эмбарго сохранилось до упора). Попытайтесь провести «тактику» подстрекательства среди остальных стран (учтите, что отношения строятся по схеме «враг моего друга — мой враг»). Копите голоса, не расходуя их понапрасну на ненужные эдикты. Также неплохо повлияют на ситуацию шпионы, засланные на операции по саботажу и поддержке оппозиции. Последнее — особенно действенно (главное, чтобы не заловили). Дипломатов не жалейте, они фактически одно из самых действенных средств воздействия на внутриполитическую ситуацию в другом государстве. В резиденцию заокеанского президента можно послать папарацци в поисках скандалов.

В остальном до переизбрания посвятите все усилия внутриполитической ситуации. После выборов кидайте максимум голосов на эдикт о военной интервенции против США — вот вам и хеппи-энд.

● *Чехословакия окончательно зарвалась и предлагает мне абсолютно невыгодный контракт. Сразу вспоминается кто-то из сатириков: «Давайте торговать с зарубежьем. Мы им — нефть, они нам — скрепки!».*

Нефтяной кризис

Вопрос с «черным золотом» поставлен ребром в следующих странах: Франции, России, Великобритании, Иране, Японии, Казахстане, Саудовской Аравии и США. На выбор можно сыграть за одну из европейских держав. Помимо газа, урана и собственно нефти в договоры можно включить и куплю-продажу шерсти, машин, стали и компьютеров.

Франция

Уменьшить потребление нефти до 30 единиц.

Источников добычи нефти и газа критически не хватает. Точнее, свободных не осталось вовсе. Поэтому увеличение запасов нефти на складах (и, как следствие, снижение потребления) — проблема не из легких. Попробуйте побрататься с Саудовской Аравией, выступающей едва ли не монополистом на рынке. Торговля с ней станет залогом успешного накопления нефти. Для того чтобы было чем откупаться от меркантильного шейха, все свободные человеческие ресурсы пустите на развитие промышленности. Отметьте для себя, какие продукты пользуются повышенным спросом на Востоке,

Здания

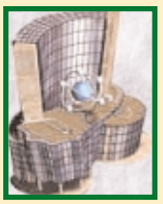
Здание правительства. Здесь обитает президент страны со своими министрами, а также местные дипломаты. Здесь же можно исследовать эти персонажи на профпригодность.

Здание посольства. Строится в другом государстве для размещения дипломатов. В каждом изначально присутствуют три человека. Они — самое выгодное средство влияния на внутриполитическую ситуацию в другом государстве. Шпионаж в исследовательской области, папарацци, поддержка бунтарей — все это очень эффективные методы ведения «дипломатической деятельности».

Здание оппозиции. Здесь обитают несознательные граждане, недовольные вашим правительством. Отсюда же берут начало бунты и восстания. Весьма неприятная штука — потерять руль власти за пару месяцев до успешного окончания миссии.

Тюрьма. Помещение для содержания пойманных шпионов. Позволяет проверить, в контракт с какой страной можно включить лишние $2500 за голову захваченного с поличным террориста.

Научный центр. Показывает наличие и процентное соотношение пактов о научном сотрудничестве с другими странами. Имеет чисто информативную функцию.



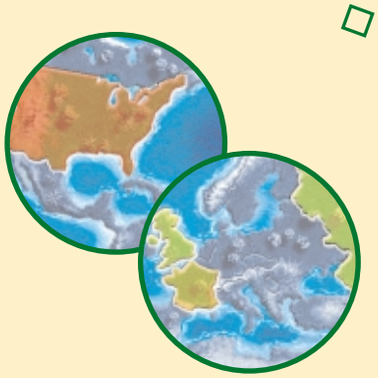
ЗДАНИЯ

Здание СМИ. В своем государстве — единственное средство пропаганды в массах. В иностранном — проталкивание скандалов, добытых папарацци в чужом государственном здании.

Достопримечательности. Никак не влияют ни на экономику, ни на политику, но присутствуют в каждом государстве. Просто прикольно и достаточно информативно с исторической точки зрения наблюдать помимо здания парламента, Белого дома и Кремля еще и Биг-Бен, Капитолий и собор Василия Блаженного.

Фермы. В зависимости от вида позволяют производить ту или иную органическую продукцию. Большая часть идет на удовлетворение внутреннего спроса, меньшая выбрасывается на мировой рынок либо складируется. Дефицит обратно пропорционален удовлетворенности населения вашим правлением.

Заводы. Отвечают за производство ТНП и переработку сырья. С повышением объема производства растет спрос (причем не только на данный вид продукции, но и на все остальные).



СЕРЖантские советы

Знаете ли вы, что страны не будут держать контракт открытым вечно. На то, чтобы принять решение, есть от силы минута. После этого предложение будет автоматически снято (даже если в этот момент вы находитесь в окне заключения договора). Поэтому не тратьте драгоценное время на детальное изучение ценовой политики. Старайтесь довести процесс принятия или отклонения контрактов до автоматизма.

и нажимайте на них. Остальное производство минимизируйте, исходя из того, что при снижении общего производства снижается и общее (включая нефть) потребление. Одного человека советую убить на исследовательскую работу в области полезных ископаемых: каждое последующее обновление позволит добиться прибавки на приисках и скважинах в 1,5%.

Мобилы за текилу

В борьбу за первенство на рынке средств связи вовлечены Германия, Великобритания, США, Китай, Франция, Индия (вот уж не ожидал...), Япония и Швеция. Помимо мобил в торговые операции можно включать уголь, рис, телевизоры, спутники, PDA (Personal Digital Assistant или попросту электронные секретари) и цифровые фотокамеры.

Германия

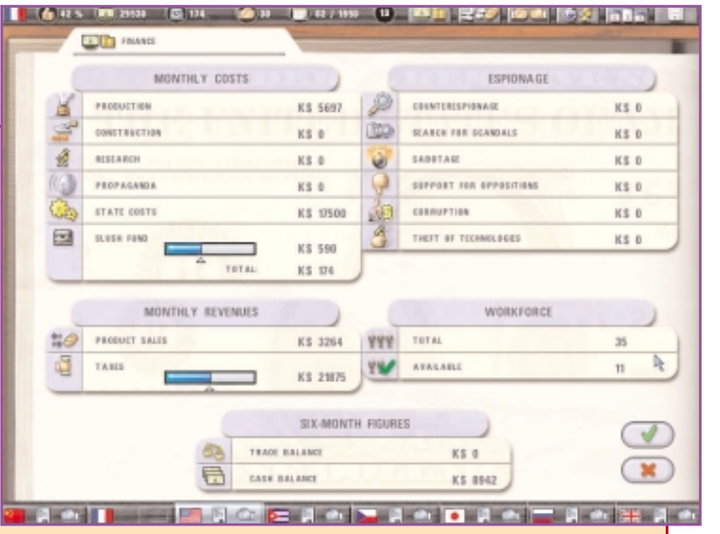
Сбросить китайское правительство и довести экспорт спутников до четырех звездочек.

Для начала заметим, что внешнеполитическая ситуация крайне неблагоприятная. Того и гляди развернется третья мировая война. Причем исключительно против Германии. Лавры СССР, по-видимому, покоя не дают. Али Гитлер новоиспеченный появился. Вот уж не знаю, но даже посольства выручать не будут. Включите весь известный запас дипломатических уловок и ухищрений, которым обладаете. Беда с Китаем. Вроде как нужно добиться отставки правительства (а начинать нужно именно с эмбарго), но, с другой стороны, рисовая республика — чуть ли не монополист поставок риса на мировой рынок (которого у вас вообще ни росинки!) Нет, есть еще конечно Англия (где, оказывается, тоже рис произрастает) и Япония (там по обожанию риса Китаю еще фору дадут). Но оба эти государства производят вместе ровно столько, сколько Китай в одиночку. Одним словом, пользуйте достоинства узкоглазых братьев по максимуму, толкая им те самые пресловутые спутники. А когда поднимете экспорт, резко меняйте политику по отношению к Китаю на крайне агрессивную.

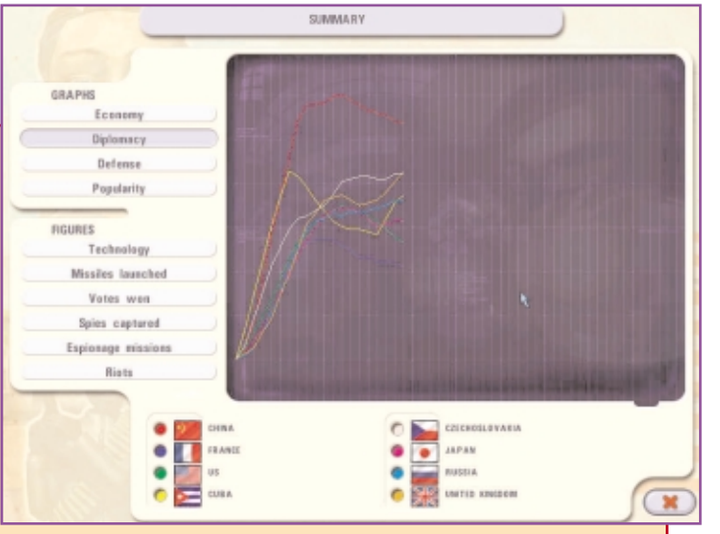
Плантации трансплантации

Ну что ж, дорогие мои любители советов, хинтов, читов и кряков! Поскольку задания в последней миссии не сильно отличаются от всего, о чем мы уже подробно говорили, я решил оставить ее на вашу совесть, истинно веря в ваши прекрасные задатки истинных мегагеймеров! Единственное, на что хотелось бы обратить внимание... Попробуйте поиграть на рынке донорских органов под прицелом других претендентов на монополию. В крайнем случае несколько неприятельских ракет могут пополнить этот рынок свежим товаром. Собственно, больше никаких сложностей с учетом прохождения всех предыдущих миссий под моим чутким руководством возникнуть у вас уже не должно.

А посему все, товарищи, лорды, бароны, камрады, синьоры и прочие господа. Правьте на здоровье. Входите в курс дела, осваивайте тактику закулисной потасовки, соблюдения регламента, превентивного ракетно-бомбового удара и тому подобное. Вспомните слова Майкрофта Холмса. Возложив на младшего брата распутывание дела, в которое были замешаны представители высшей прослойки лондонского общества, он сказал: «Шерлок! Учитывая то, что тебе придется иметь дело не с преступниками, а с политиками, не верь ни единому слову!» MG



• *Весьма интересная картина с рабочей силой. Оцените: государство — Франция (!). Рабочей силы — 35 человек! Но, что еще более парадоксально, я ухитрялся обойтись и этими силами...*



• *Успешное (или безуспешное) окончание миссии ознаменовано подведением итогов. Как можно заметить, Китай (которым правил ваш покорный слуга) оставил далеко позади остальных претендентов на мировое господство.*

Пророк — он тоже убийца

Кто ищет, тот всегда найдет...

Бывший рыцарь-тамплиер Танкред де Нерак, также известный как Ас-Саиф — гроза бедуинов и караванов, рыщет по пустыне в поисках, которые длятся уже долгих три года. Его призрачной целью является Джебус — город, который строят где-то в песках последователи Симона де Лекруа, люди разных национальностей и конфессий, отринувшие свое прошлое в поисках счастья для всех. Утомленный странствиями и сражениями, Ас-Саиф мечтает найти в Джебусе покой и для своей израненной души. Итак, я, старец Киот, начинаю свою историю. Легенду о Пророке и Убийце.

Сергей «Orioner» Банников (orioner@lvl.ru)

Джебус

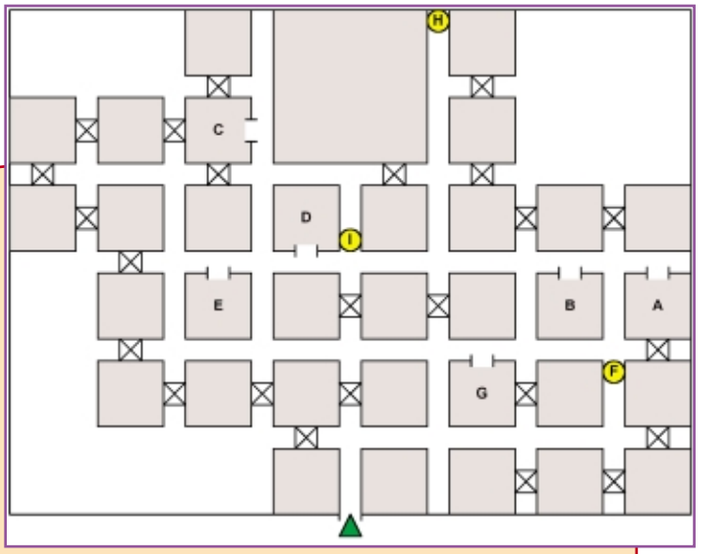
После завершения заставки Ас-Саиф и мы наконец-то остаемся наедине с пустыней, в которую занесла нас воля сценариста. Впереди — ворота неизвестного пока города, рядом с ним — оазис. Если обойти колодец кругом, обнаружится сломанный фургон, а в нем несколько любопытных предметов: лом, веревка, тесло (для справки — плотничий инструмент с лезвием, перпендикулярным топорищу, применяется для выдалбливания углублений) и ключ внутри сундука. Внутри огороженного оазиса заметен колодец, который также является активной зоной, но ждет своего часа. Если подойти к воротам, справа от них в стене высечена надпись, не лучшим образом характеризующая Симона де Лекруа. Слева от входа в стене виден овальный медальон (можно послушать обрывки разговоров) и куча камней в стене (совершенно бесполезна). Так как никого, похоже, дома нет, придется входить непрошеными. Для этого можно либо объединить лом и веревку прямо в инвентаре и использовать получившийся предмет на ворота, либо сначала применить к воротам лом, а затем привязать к верхнему его концу веревку. В любом случае на конец веревки используется лошадь из инвентаря, и к вящей славе Ас-Саифа ворота волшебным образом отворяются. Сезам, так сказать, открыл. Входим внутрь. Можно привязать верного Форбаса к коновязи у ворот, но это не обязательно.

И вошел Ас-Саиф в город в пустыне, и увидел он, что город заброшен и никого нет здесь, чтобы встретить его... Город представляет собой лабиринт, план которого приведен на рисунке. Латинскими буквами обозначены зоны, в которых хоть что-то можно сделать. В большинстве из них, правда, лишь прослушиваются звуковые вставки, повествующие о нелегкой и неоднозначной жизни обитателей этого странного города. В доме «A» Ас-Саиф обнаружил мертвую собаку, в доме «B» — только небогатое ложе. В доме «C» можно забрать молоток и увидеть запертую дверь. Ключ, найденный в фургоне, подходит, но не проворачивается — чего-то не хватает. В доме «D» — местный медпункт. Ну и жуткие же тогда применялись инструменты! В доме «E» жил бывший музыкант, а теперь простой рабочий. В точке «F» странник встретил первое живое существо — голодного пса. В зависимости от настроения его можно было убить, прервав кинжалом или мечом вереницу его земных страданий, или же накормить (кусок мяса можно найти в бочке в доме «G»). Накормленный пес в благодарность привел бы нас в точку «H», куда можно совершенно спокойно добраться и без его помощи, так что выбор за вами, уважаемые любители животных. В точке «I» на лесах можно заметить человека — его выдает и звук инструмента. На пару окликов он никак не реагирует, и с земли подбирается аргумент поувесистее — камешек. От камешка старик становится более

Паспорт

Пророк и убийца

Жанр:	adventure
Разработчик:	Arxel Tribe/ Wanadoo (France Telecom Group)
Издатель:	«1С»/Nival
URL	www.1C.ru



• *Карта города Джебус.*

ПЕРСОНАЖИ

Караванщик Ан-Наб — последняя надежда нашего героя достичь ненавистного Симона де Лекруа. Помимо того что он знает ориентировочное местонахождение недруга, он еще и возглавляет караван, который направляется как раз в те самые места — неподалеку от крепости Аламут.

Ехидный и зловредный **надзиратель над делами суука** раньше был воином султана Аль-Камиля. Теперь он сидит в углу и пьет чай, но не упускает случая поиздеваться над простаком, который попадется на его удочку. С ним лучше вообще не иметь никаких дел — иначе можно доиграться до преждевременного конца игры.

Каббалист Исхак в общем-то неплохой человек. Несмотря на его первоначальную подозрительность, он в конце концов поможет нашему герою, написав для него волшебный пергамент — единственное средство вызвать на поединок вампиров, оккупировавших оазис на пути каравана Ан-Наба. С другой стороны, его усилия по созданию голема чуть не привели нас к гибели, так что по большому счету мы с ним квиты.

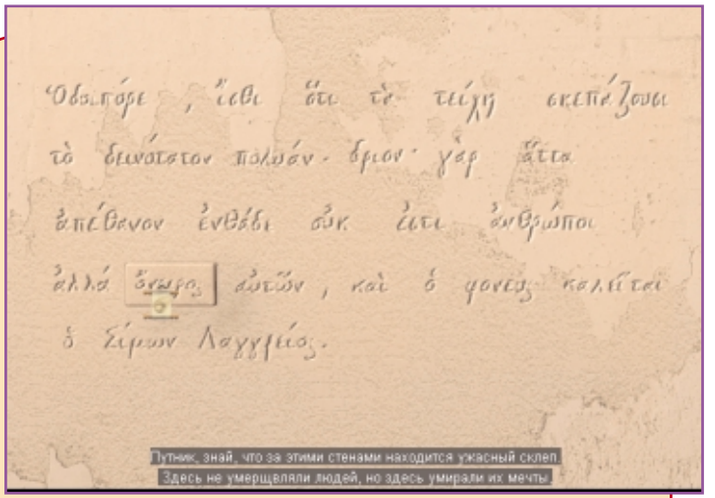
активным, роняет масленку и убегает. Вспоминаем Железного дровосека и идем смазывать торчащий ключ в доме «С» (ключ можно сразу и не использовать, а смазать предварительно). Ага — за дверью лестница. Видимо, лежит тебе, рыцарь, длинная дорога наверх, за стариком. Идем в точку «Н», ставим лестницу к стене и смотрим наверх — там закрытый люк. Но человека с мечом в руке не остановит какая-то деревяшка — ударом холодной стали Ас-Саиф прокладывает себе дорогу на второй ярус лесов. Рыцарь осторожно идет по лесам и в конце концов поднимает голову (самостоятельно). Умный сразу различит фигуру с камнем в руке, а глупый будет лицезреть картину собственной смерти. Чтобы отогнать старика, колем его мечом и поднимаемся наверх. Камера опять предупреждает нас об опасности для жизни. Чтобы ее избежать, надо просто мечом перерезать веревку. Далее надо ступать осторожно — каждые три из четырех досок прогнили, и идти можно только по одной. Внимание! Когда вам придется возвращаться, будьте внимательны — на одной из картинок активные зоны слегка смещены (когда вы провалитесь, пойдя по вполне нормальной доске, будет сразу понятно, о чем речь). Поднявшись еще на этаж, продолжаем путь — дорога безальтернативна. По пути на верхнем ярусе можно подобрать кувалду, но при наличии молотка она не нужна. Леса оканчиваются обрывом, через который можно перемахнуть, привязав веревку к кольцу вверху перекладины. Для наведения обратной переправы используем одну из досок, что лежат поблизости, и продолжаем путь вперед и вверх, к пещерам. В последней пещере обнаруживаются признаки жизни. Не стоит открывать занавеску в углу пещеры руками — меч лучше защитит Ас-Саифа от опасностей. Вот теперь можно и поговорить... Так как после вопроса о Симоне старик теряет сознание, вначале его лучше спросить про город Джебус и Теодора (то есть его самого). В углу рядом с ним найдется ведро. В соединении с веревкой, снятой с кольца, получится ведро с веревкой, которым можно набрать воды из колодца (за городской стеной). Чтобы не ходить далеко, объединяем тесло и молоток (или кувалду — что кому ближе) и используем эту комбинацию на кирпич в стене справа от ворот города. Кирпич поддается Ас-Саифу, а за ним обнаруживается шкатулка, вероятно, содержащая то самое письмо Симона, про которое рассказал Теодор. Возвращаемся к Теодору и окатываем

● *Люди в суке не очень-то любезно относятся к путникам, особенно неплатежеспособным.*

его водой. На вопрос о шкатулке старик покажет странный гвоздик. Гвоздик в состоянии открыть шкатулку, в которой действительно письмо Симона де Лекруа. Ас-Саиф прочел письмо Симона (не просто прочитал текст, но кликнул на него), обратился к Теодору и разговаривал с ним. В разговоре Ас-Саиф клянется покарать лжепророка и отправляется искать его. Местонахождение Симона знает только астролог Камар, живущий в Иерусалиме на улице Четырех Жемчужин. Нарушая свой давнишний зарок, Ас-Саиф въезжает в Иерусалим...

Иерусалим (CD 2)

Ас-Саиф прибыл на рынок Иерусалима — суук. Но чтобы пройти на его территорию, следует сдать лошадь. Парнишка с протянутой рукой ничего не знает о Камаре и об улице Четырех Жемчужин, но за серебряный динар (откуда-то он взялся в инвентаре) согласен пристроить Форбаса в конюшню. Теперь можно заняться планомерным опросом местных жителей. Мало кто хочет помочь нам бескорыстно. У продавца фруктов можно разжиться лимоном, но он нам не нужен. Старик с седой бородой соглашается отвести нас по адресу, но в обмен за сундук золотых дел мастера. Тот просит помощи в одном деликатном деле (следует согласиться) и предлагает расшифровать письмо. Продавец растений просто помешан на своем товаре. На вопрос об улице Четырех Жемчужин он загадывает загадку — расположить пять растений на рисунке человека. Правильный ответ (сверху вниз) — артемизия, хелидония, мальва, зеленый анис, зверобой. Кстати, в процессе своего рассказа он намекает, что именно хелидония используется для того, чтобы прояснить скрытый смысл чего-либо. Хелидония висит у него



● *Один из последователей Симона некто Искандер навеки отразил в камне свое мнение об этом «пророке».*

● *Урок ботаники — расположите растения на схеме человека, и да исцелится он!*

над прилавком, но даром он ее не отдаст. Надо выждать, когда травник наклонится вниз, и срезать растение кинжалом. Если травник успеет заметить потраву, Ас-Саифа ожидает позорная тюрьма (и конец игры соответственно)...

Сержантские советы

В игре сложно заблудиться. Самым запутанным является город Джебус — его карта приложена. Некоторые затруднения может вызвать и пустыня, в ней самое лучшее — ориентироваться по солнцу. В конце концов, в ней не так много зон, как кажется на первый взгляд. Все остальные перемещения вполне прозрачны и не должны поставить в тупик человека, который до них добрался.

Все советуют обратиться к любителю чая Иблису — бывшему воину султана Аль-Камиля, который надзирает над сууком. Иблис просит оказать услугу — можно с ним согласиться (забегая вперед, скажу, что толку от этого не будет). Ему необходимы лечебные травы, которые есть у травника. Травник сразу дает необходимое лекарство, и Иблис просит принести ему еще и чайник. Если согласиться с ним, Ас-Саифа опоят отваром и приключение завершится. Поэтому надо искать другие пути.

Хелидония, оказывается, способна расшифровать письмо, и мастер с радостью отдает шкатулку. Старик, получив искомый предмет, соглашается проводить нас, и Ас-Саиф наконец-то попадает на искомую улицу.

На улице можно войти только в кузницу. После разговора с кузнецом Талебом выходит его приятель Исхак. Закончив говорить с ним, можно опять спросить Талеба про металлические части, что лежат на столе. Оказывается, Камар сидит в тюрьме. Он предсказал покушение на местного властителя, Увак-Хана, и хан, естественно, приказал заточить его в темницу, до тех пор пока он не докажет, что его предсказание было истинным. Исхак хочет построить металлического голема, чтобы освободить Камара. В углу кузницы стоит ведро с водой — жизненно важный предмет. В другом углу — меч: пригодится чуть позже. После всех разговоров со стола можно взять части голема и собрать его на треноге в арке. Сначала, естественно, ставится торс, потом голова, левые и правые части по порядку номеров и кнопки. Исхак предлагает испробовать силу голема — для этого и нужен взятый меч, который следует отдать голему (перед этим крайне рекомендуется сохраниться). Но нежить выходит из-под контроля, и единственный способ остановить ее — смыть ведром воды соляные руны. Это нужно сделать очень быстро, или Ас-Саифа ждет скорая и жестокая смерть от разбушевавшейся железяки.

Победив голема, рыцарь решает взять инициативу в свои руки и ночью отправляется в сууk. В повозке можно найти железную палку типа фомки (рядом лежит и масляная лампа, но она ни к чему), а у травника на редкость хрупкий запор на входе. В лавке много всякой всячины, но Ас-Саиф точно знает, что ему нужно: рецепт под прилавком справа, настойка горлеца за дверцей слева, пыльца боярышника, мензурка и пара стеклянных фляжек. Мензурка ставится на прилавок, в нее высыпается пыльца, потом настойка, опять пыльца и настойка, результат переливается в пустую бутылку и тестируется на мышке, которая как ни в чем не бывало бродит себе по полу. Интересно, что в лавке можно найти и настойку красного мака (казалось бы — вот оно, верное средство!), но снотворное из него не получится. Получив снотворное, Ас-Саиф отправляется к темнице.

Не сходя с места, наш герой кинжалом сшибает сосульку (холодновато у них ночами, в жарких восточных странах), которая в инвентаре почему-то называется «кристаллы». Пройдя чуть вперед (дальше не пускают), слева можно умыкнуть пращу. Посмотрев на охранников, видим, что они жадно пьют воду (хотя в пьянстве замечены не были). Соединив кристаллы с наркотиком и пращей, можно кинуть сей снаряд в водосток (обязательно сохранитесь перед этой операцией), откуда отрава неминуемо впитается в неокрепшую кору их головного мозга. Но расслабляться

● *Темной-претемной ночью, в темной-претемной одежде крался Ас-Саиф к старой сторожевой башне...*

Персонажи

Астролог Камар предстает перед нами согбенным старцем. Но в его немощном теле таится острый ум и недюжинные познания в астрономии и механике. Помимо того что он умеет определять положение звезд и предсказывать судьбы людей, он построил первого на моей памяти средневекового андроида с программным управлением. А его поведение в темнице достойно самой высокой оценки.

Старый боевой товарищ Ас-Саифа встречается нам уже под самый конец игры. Тем не менее именно он спасает нас от демона, что живет внутри нас. Несмотря на то что прошлое их темно — недаром он является как главарь местных мародеров, грабящих караваны, стремления у него самые что ни на есть светлые. Мы еще встретимся с ним в продолжении этой истории.

В те далекие времена старец **Киот**, который, собственно, и рассказывает нам всю эту историю, был еще совсем юношей. Молодой поэт хочет достойно предстать перед халифом Багдадским и воспеть деяния Ас-Саифа ему кажется самым подходящим для этого способом. Несмотря на

Ч

ПЕРСОНАЖИ

то что Ан-Наб защищает право Ас-Саифа на приватность, судя по всему, Киот все-таки поступил по-своему — иначе мы бы не играли в эту игру.

Мардус — один из воинов, который служил под началом Ас-Саифа, теперь охраняет Увак-Хана. Тем не менее его преданность бывшему командиру настолько велика, что он, почти не колеблясь, пропускает его в дворцовые покои, сознавая, что, по всей вероятности, обрекает своего нового господина на скорую гибель от острого меча.

Раджиб аль-Махут — визирь при дворе Увак-Хана. Как каждый уважающий себя визирь, он мечтает занять трон своего повелителя и видит в Ас-Саифе превосходное средство для этого. Но при этом он не проявляет вероломства по отношению к рыцарю и даже помогает ему в его поисках. В общем-то неплохие они люди, эти визири, только вот лучше не иметь их в собственном подчинении...

Кузнец Талеб не отличается особым умом, но это с лихвой компенсируется его познаниями в кузнечном деле. Он простодушный и открытый гигант,

нельзя, и Ас-Саиф держал меч наготове. Его опасения не были напрасными — из башни выбежал третий охранник, который навеки успокоился, познакомившись с ятаганом. При помощи кинжала с его тела можно срезать комплект ключей и наконец-то войти в тюремную башню.

Внутри башни имеется единственная дверь, к которой подходит один из имеющихся у рыцаря ключей. За дверью — коридор и несколько камер. Все камеры открываются при помощи имеющихся ключей, некоторые из обитателей тюрьмы еще способны разговаривать. Камар находится за третьей дверью по правую сторону. В разговоре с ним Ас-Саиф впервые представляется как Танкред де Нерак. Камар сообщает, что единственным человеком, который может привести рыцаря к Симону, является караванщик Ан-Наб. Его точное положение можно вычислить по звездам при помощи магического шара и приборов из лаборатории астролога. Покинуть темницу Камар отказывается, так как его предсказание еще не исполнилось, а он очень ревностно относится к своей репутации хорошего астролога. После беседы Ас-Саиф получает магический шар и возвращается в кузницу.

Происходит общение с Талебом и Исхаком, и последний соглашается отвести рыцаря в библиотеку астролога. Наша цель — отыскать по звездам караванщика. Начинаем помаленьку осматриваться. На кровати в алькове можно подобрать ключ. С дальнего стеллажа — собрать большой хрустальный шар и зубчатое колесо. На ближнем к Исхаку стеллаже стоит небольшая шкатулка, которая открывается найденным ключом. Внутри оказывается рамка для звездной карты и двенадцать символов, которые изображают созвездия. К сожалению, их названия не соответствуют общепринятым знакам зодиака. Подсказку можно найти в одном из глобусов, точнее, в нижней его части. После того как рыцарь освободит нижную половину глобуса от всякого мусора, станут видны контуры созвездий в том порядке, в каком их следует выложить. Из-за геометрических искажений понять это не так просто, как хотелось бы. Складывать карту надо на столе, который стоит рядом с Исхаком, и производить это сложное действие необходимо в следующей последовательности: кабан, олень, заяц, рыцари, ишак, наяда, дракон, павлин, соколы, аист, сом, кошка, начиная с самого верхнего справа сектора по часовой стрелке. Получив карту, присмотримся

● *Неплохой механизм для средних веков. Он даже может решать достаточно сложные навигационные задачи — например, отыскать Сириус.*

к трехстворчатому шкафу в углу. В центре есть ось, на которую можно надеть карту. После ее поворота так, чтобы рыцари оказались сверху, можно нажать на треугольный выступ над картой, и справа откроется дверца. Ба, да это андроид! Не ЗРІО, но тоже вполне похож на человека. Правда, у него не хватает левого глаза, ну да это дело поправимое. В качестве такового вполне пригодится шарик, выданный астрологом. Танкред де Нерак выкатывает андроида на балкон и начинает изучать его устройство сзади. Да и тут все в плачевном состоянии! Шестеренка, снятая со стеллажа, находит свое законное место в верхней части механизма. После этого можно вращать параллелепипед, на котором изображены четыре времени года. Что там нам говорили по поводу того, когда Сириус показывается над горизонтом,— в конце зимы, кажется? Поворачиваем брусок на зиму, обходим андроида и вкладываем в его руку сначала звездную карту, а потом и большой хрустальный шар. Начинаем вращать карту. В некоторый момент на поясе андроида появится светящееся слово — «Иерусалим». После второго щелчка по надписи Танкред видит в хрустальном шаре облик какого-то человека. Рыцарь отправляется прямо во дворец исполнять предсказание астролога...

Увак-Хан

Танкред де Нерак отправляется исполнять предсказание астролога — убить Увак-Хана в его собственном дворце. При входе в покои хана часовым стоит Мардрус — один из давних боевых товарищей Ас-Саифа. Несмотря на то что Танкред не скрывает своих намерений, он пропускает его

● *Несчастный нашел здесь последний приют. Но он сохранил самое ценное, что у него было, — редчайшую белую серу.*

внутрь. Правда, рыцарю приходится сдать все свое оружие. Придворный вельможа Раджиб аль-Махут также не скрывает, что не очень-то жалует своего повелителя и не прочь бы занять его место. Наш герой попадает во внутренние покои хана. После весьма содержательного разговора ему предлагается заслужить право на поединок, продемонстрировав, что он достоин сразиться с правителем. Раджиб древним колдовством при помощи восковой фигурки останавливает жизнь наложницы и предлагает нам найти правильный выход из ситуации. Слева от Раджиба — пьедестал, на который можно поставить восковую фигурку и аккуратно вытянуть из нее иглу. Но это будет не самый правильный выход из ситуации. Более того, для наложницы (а потом и для рыцаря) это обернется летальным исходом. Гораздо лучше опустить светильник, который висит еще чуть левее, и растопить воск от его жара. Наложница спасена, но нам предлагается новое задание. Следует уравновесить весы, использовав выданный набор гирек. Не на всех гирях обозначения написаны достаточно четко, но, если на правую чашу положить гири с надписями 10, 10, 9 и 7, а на левую — все, что осталось, весы уравновесятся, а ящик в основании весов приоткроется. Открыв его полностью, рыцарь извлекает из него огниво и припрятывает его до лучших времен. Раджиб тем временем предлагает испытать тело Танкреда. Напротив весов на ковре лежат лук и стрелы. Подобрав оружие, настоящий рыцарь обязательно сохранится. При приближении к хану на героя нападает боевой сокол. Единственный шанс уцелеть — вовремя сразить его метко пущенной стрелой. После этого следует поединок рыцаря и хана с летальным исходом для последнего (кто бы сомневался). Раджиб в самом деле не планирует никаких подлостей и после обмена репликами вручает нам ключи от камеры, где томится астролог. Ключ действительно отпирает клетку, Камар свободен и отправляется с Танкредом в караван-сарай — искать караванщика Ан-Наба.

Караван-сарай

Ну вот мы и в хопре... то есть в караван-сарае. Слева за верблюдами сидит какой-то купец. На вопрос об Ан-Набе он подтвердил, что тот где-то неподалеку. За ним на колонне висит факел — его можно спокойно взять, пригодится. Пройдем чуть дальше по центру. У палатки на насесте

Сержантские советы

Как во всяком порядочном квесте, любое действие в этой игре — правильное. Вам не придется кусать локти, что вы забыли прихватить безделушку три уровня назад. Но убить вас все-таки могут, а пункт меню «Продолжить» восстанавливает не состояние перед смертью, а последнюю сохраненную игру. Так что периодически сохраняйтесь. И обязательно сохранитесь перед действиями, которые производятся на время — они особо отмечены в тексте.

сидит сокол — посмотреть на него можно, а брать крайне не рекомендуется — обвинение в воровстве и жестокая казнь неизбежны. Лучше поговорить с сидящим неподалеку темнокожим человеком. Правда, он все равно не знает, где караванщик. Если пройти чуть вперед, человек в зеленых одеждах скажет, что Ан-Наб, по всей видимости, ухаживает за своими животными. Его можно найти внутри загородки, где также стоят Талеб и Исхак. Но поговорить можно только с Ан-Набом — он принимает роды у козы. После разговора он дает брошь, которую передал ему Симон де Лекруа. Симон отправился искать место под названием Айн Ас-Сарах, но что это такое, караванщик не знает. Внимание! С Ан-Набом надо говорить до последней возможности, иначе игра застопорится. При последнем разговоре не выводится название темы — видимо ошибка переводчиков. Последовав его совету, Танкред идет разыскивать хоть какую-нибудь географическую карту в этом месте. Справа в тени двое играют в шахматы. Рядом с одним из игроков лежит увеличительное стекло, по всей видимости, совершенно бесхозное. После разговора с одним из игроков рыцарь соглашается помочь ему выиграть партию. Для победы необходимо переместить белого слона так, как показано на рисунке.

● *Не играют женщины в шахматы заморские. Зато образованный рыцарь Танкред де Нерак поставит мат в один ход любому бедуину.*

Черным следует полный и безоговорочный мат, а благодарный бедуин отдает свою карту. За играющими стоит несколько корзин, из одной можно извлечь навозные лепешки. Между корзинами время от времени бегает мышь — при некоторой тренировке ее тоже вполне реально поймать. Теперь самое время проконсультироваться у Камара в самой дальней палатке слева. Если палатка закрыта, следует вернуться к Ан-Набу и завершить разговор с ним. Камару кажется, что Айн Ас-Сарах переводится как «источник пустыни», но точно он не уверен. На полу палатки Камара лежит игла, которой место в нашем инвентаре. При взгляде на брошь (просто выбрать ее в инвентаре) Танкред не может ничего разглядеть. Ему поможет увеличительное стекло — становится виден кодовый замок из пяти цифр. Камар, как он считает, сообщает достаточно сведений, чтобы открыть этот замок. Но поскольку слова его темны так же, как и вся наука астрология, понять ничего толком не удается. Поэтому сообщаем результат — при помощи иголки следует нажать цифры 1, 2 и 5, и после этого брошь сложится. Сложенную брошь следует применить на карту, которую мы добыли в честной игре — теперь ее можно наконец-то забрать с собой. Снова идем в палатку к Камару и беседуем с ним (на вопрос следует ответить «да», но других вариантов почему-то не предлагается). Кстати, если использовать карту, то на нее можно положить брошь — она приняла вид глаза. Верхняя ее часть указывает на крепость Аламут — нашу следующую точку. После разговора Камар входит в загородку к караванщику. Отправившись следом, Танкред расспрашивает Талеба. Брошь — это Око Пустыни — один из символов последователей Айн Ас-Сараха. Айн Ас-Сарах — Старец Горы — глава ордена ассасинов, или, другими словами, наемных убийц. Его можно найти в крепости Аламут в Северных горах, куда отправляется караван

Персонажи

в крепких руках которого даже прочная сталь послушнее мягкого воска. Ему по плечу и создание голема по проекту Исхака, и модернизация ятагана Ас-Саифа для борьбы с нежитью в пустыне. Он также сообщает ряд ценных сведений, которые помогут достичь цели нашему герою.

Мастер Теодор — последний житель Джебуса, не считая бродячих собак. Он пытается перестроить город по собственному плану, используя свои познания в движении светил и строительные навыки. Он единственный, кто не захотел расстаться с мечтой об идеальном городе для всех и все еще надеется завершить свой труд. После визита Ас-Саифа завершать будет уже нечего — город поглотит пламя, а мастер будет в бессильной злобе комично прыгать чуть ли не выше собственного роста. Коммунизм, однако, построить не удалось — видимо, карма.

Увак-Хан, властитель Иерусалима, бывший господин Ас-Саифа, с которым его связывает не одно кровавое дело в прошлом, обречен пасть от руки своего бывшего вассала. Пророчества должны сбываться, на то они и пророчества. И даже если этим пророчествам слегка помочь — что из того. Ведь Камак не выйдет из темницы, пока его обещания не исполнятся, а он все еще нужен рыцарю, чтобы отыскать пресловутого Симона де Лекруа и покарать его за все то зло, что он принес в жизнь нашего героя.

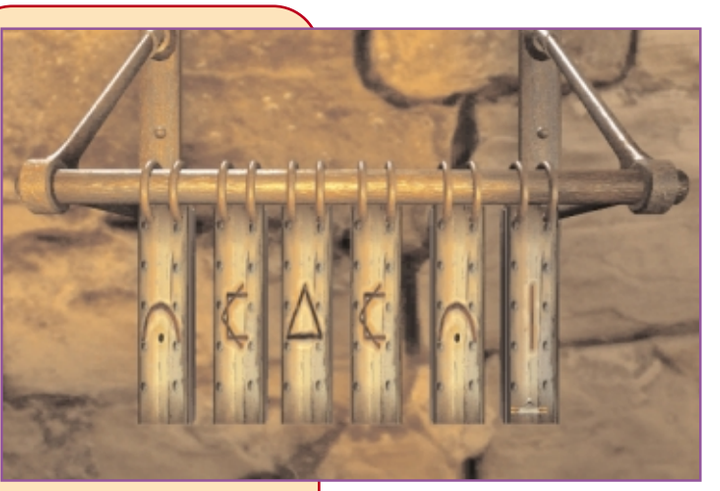
Сержантские советы

Интерфейс игры вполне традиционен. Курсор принимает различные формы, находясь в активных зонах экрана. Отдельно выделены действия: «взять» (пустая рука), «говорить» (указательный палец), «использовать» (рука с предметом), «рассмотреть» (открытый глаз), «закрыть» (закрытый глаз). Единственная особенность — разговоры. Темы разговоров показываются на щите с изображением креста в инвентаре. Проведя курсором по кругу, можно просмотреть все доступные темы — они выводятся всплывающими надписями.

Сержантские советы

Далеко не все предметы и активные зоны необходимы для прохождения игры. Тем не менее, для того чтобы полностью насладиться приключением, рекомендую вам, что называется, пощупать их все. В конце концов люди старались, придумывали, программировали, озвучивали...

Ан-Наба. Поговорив с нами, караванщик соглашается взять нас с собой, но в обмен на услугу следует очистить от нежити оазис, который лежит на пути каравана. Это, конечно, не слишком низкая цена за путешествие, но выбора у нас нет, приходится соглашаться. Талеб предлагает выковать магическое оружие против людоедов и вампиров, но ему для этого нужны три серных камня — черный, красный и белый. Женщина в дальней палатке, из которой ушел Камар, согласна дать один камень, но в обмен на ловчего сокола. По ее совету Ас-Саиф бросает пойманную мышку в стеклянную бутылку рядом с ее палаткой. После этого ему остается только устроить небольшой пожар — он совмещает навозные лепешки и горящий факел и полученным «напалмом» поджигает тряпки возле верблюдов (вот, наверное, ароматное было зрелище!). Затем необходимо быстро снять с сокола шапочку, которая закрывает ему глаза, и отвязать его от насеста. Мадам выполняет свое обещание и отдает черную серу. Танкред отправляется во дворец, где на троне уже возлежит Раджиб аль-Махут. Раджиб соглашается отдать камень, если Ас-Саиф убедится в том, что ему он действительно пригодится. Рыцарь, как любой нормальный человек, открывает сундук и извлекает из него чернила. Слева стоит графин — он тоже пригодится. Справа — пустая чаша: в нее выливаются чернила и окунается графин. На донышке его проступают невидимые раньше письмена. В них говорится о том, что вампиры, обитающие в пустыне, боятся воды. Раджиб отдает красную серу, но белой серы у него нет — ее недавно украли. Белая сера питается солнечными лучами и является грозным оружием против вампиров и людоедов, но ее еще надо найти. Танкред возвращается в кузницу и разговаривает с Талебом. Тот согласен выковать магическое оружие из того, что есть, и рыцарь отдает свой меч кузнецу. Каббалист Исхак тем временем хочет создать заклинание для вызова ангела-хранителя Танкреда. Для этого необходимо правильно записать магический символ дня рождения героя — правильный порядок указан на рисунке.



● *Каббалистика — предмет еще более сложный, нежели астрология. Тот, кто не понял, чего хотел Исхак, увидит ответ на этой картинке.*

Камар также делает свой подарок, и наш герой отправляется в финальное путешествие.

Пустыня

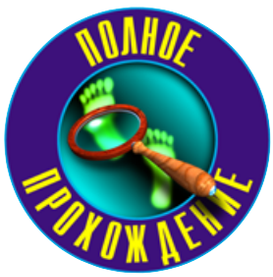
На рассвете Ас-Саиф покинул лагерь каравана и отправился в пустыню. До вечера ему было необходимо расчистить путь. По дороге он подобрал ветку дерева. Перейдя через ручей, он нашел куст, рядом с которым на песке лежала чалма. Из ветки и чалмы получился великолепный факел. Куст же был безжалостно срублен мечом и засунут в безразмерную дорожную сумку. Вернувшись назад и пройдя по другой стороне ручья (по той, где он оставил лошадь), рыцарь обнаружил подходящий камень. Положив на него куст, он поджег его при помощи огнива и зажег от получившегося костра свой импровизированный факел. Продолжая бродить по пустыне, Танкред обнаружил винтовую лестницу, которая спускалась в узкое ущелье. Спустившись до самого дна, он отыскал лужицу, затянутую какими-то водяными растениями. Раздвинув листья мечом, Танкред разглядел руку какого-то несчастного, который встретил здесь свой последний час. Разжав мечом пальцы, он взял из ладони утопленника кусок белой серы.

М-да, не воруй — не поймают... Кстати, все это следует проделать достаточно быстро, так как иначе призраки, обитающие здесь, воспользуются вашей нерешительностью и оборвут нить вашей жизни. Почему-то решив, что настал самый сложный момент во всей истории, рыцарь сжигает пергамент, использовав его на водопаде. Вода начинает резко прибывать, появляются вампиры, и мы оказываемся наверху, напротив нас — двое врагов. В этом месте первый раз в игровом процессе используется изометрическая проекция. Идти на них — верная смерть. Цель — встретиться с вампиром, находясь в воде. Для этого нужно прыгнуть вниз вправо (с точки зрения внешнего наблюдателя), потом вниз влево, вверх влево (пересекаем реку), два раза вниз влево и наконец вниз вправо. Следует достаточно долгий ролик, в котором мы возвращаемся в лагерь, встречаемся с поэтом Киотом (который, собственно, и рассказывает всю эту историю), на нас нападают местные бандиты, но Ас-Саиф узнает их предводителя — Карадока — и дело заканчивается миром. В лагере необходимо последовательно поговорить со всеми троими, кто сидит у костра. Ас-Саифа интересует единственное: что известно о Старце Горы. После разговоров рыцарь засыпает, и снится ему, что он сражается с каким-то демоном в изометрической проекции. Он может призвать на помощь одного из тех, кого он встретил на своем пути — все персонажи перечислены в инвентаре. Для помощи подходит только Карадок, после чего приключение заканчивается. В лучших традициях кинематографа появляются титры «продолжение следует». Будем надеяться на то, что и вторая часть этой истории, которая уже вышла за бугром под названием The Secrets of Alamut, не ускользнет от внимания наших локализаторов. MG

● *Урок астрономии — карта звездного неба. Созвездия носят непривычные имена, но при сноровке в них угадывается все тот же зодиак.*

Крестный пахан, или Жизнь по законам томмигана

Здравствуйте, дорогие мои любители контрольных выстрелов в затылок и подкупа продажных полицейских. Путь вам предстоит не ближний, поэтому расписываться во вступлении особо не буду. Сразу к делу!
Единственное, о чем стоит упомянуть вначале, — практически каждая миссия имеет первостепенную и второстепенную задачи. Для того чтобы перейти в следующий город, достаточно выполнить основную. Дополнительные несут с собой определенные бонусы, как то: недоступные машины, дома в подарок, денежную компенсацию, найм супергангстеров и прочее. Если вы не ищите легких путей, я рекомендую пойти более сложной дорогой, уничтожив всех и вся!



Сергей Аверин aka Index

Месть — блюдо,
которое нужно есть холодным.
Народная мудрость

Часть 1. Возмездие

Эпизод 1. Первая расплата. Город Баффало Фоллз

Миссия: убить Варда Коли aka Бычий Глаз.
Второстепенная миссия: покрошить шестерок Варда, Гарфилда Беллоуза aka Лентяй и Бойда Питермена aka Бритва.
Время на выполнение: 48 часов.

Для начала обезвредьте Беллоуза и Питермена, безопаснее всего это сделать прямо из машины. Вам предоставляют коллегу с базовыми навыками — Жиакомо Ландуччи aka Молния. Впоследствии гангстеров без навыков (либо не использующих навыки) я буду называть штурмовиками.

Места, которые негодяи посещают чаще всего, указываются на карте в начале миссии. Их следует зрительно запомнить — гады будут с завидным постоянством курсировать между офисом и злачными местами. Именно в этот момент и следует совершать атаки.

Хотя изначально на шестерок можно наплевать. Направляйтесь сразу к офису Коли (он со своими «мускулами» постоянно курсирует по маршруту офис-пивная), положите охрану и его самого сверху. Простенько, но со вкусом...

Эпизод 2. Под огнем

Миссия: обезвредить группу бомберов.
Второстепенная миссия: сохранить жизнь Эйбу Колдбэку.
Время на выполнение: 72 часа.

К вам присоединяется Эйб Колдбэк aka Луизиана, парень обладает мастерством бомбометания (бомбер). Его стоит оставить в офисе, чтобы не рисковать. Дайте ему в нагрузку пару «мускулов», нехай охраняет штаб. Даже если заденет случайным выстрелом, офисные медики быстро исцелят.

Бомберы оппонента, Алика Макдауда aka Срок, предпочитают колесить по городу в авто. Это вам на руку: садитесь за руль и прочесывайте улицы. Как только одна из движущихся машин выделится красным курсором — взорвите ее (пара метких попаданий и взрывчатка бомберов детонирует). После чего ищите следующую. Все просто, как в шахматах. Вам необходимо взорвать от трех до пяти машин (в зависимости от уровня сложности), чтобы завершить эту миссию.

Эпизод 3. Возвращение к власти

Миссия: захватить винокуренный завод Макдауда и наладить экспорт пива.
Второстепенная миссия: порешить Алика.
Время на выполнение: 72 часа.

Паспорт

Gangsters II: Vendetta

Жанр: гангстерская стратегия
Разработчик: Hothouse Creations
Издатель: Eidos Interactive

URL: www..gangsters2.com

Оружие

Пушки

Револьвер

Оружие, поставляемое со всеми вновь прибывшими в банду «мускулами» по умолчанию. Самая малая дальность и убойная сила, единственно пригоден в ближнем бою.

Пистолет с глушителем

Наиболее эффективное оружие в руках киллера. Снижает вероятность обнаружения полицией и противниками, находящимися поблизости. При стрельбе со спины в комплексе с преследованием никто даже ничего не заметит.

Шотган

Оружие, поставляемое со всеми вновь прибывшими в банду гангстерами по умолчанию. Дешевый, но вместе с тем удобный и чертовски мощный. К сожалению, отличается длительной перезарядкой и небольшим радиусом поражения. Идеален в ближнем бою.

Два пистолета

Убойная сила — соответственно вдвое выше, чем у обычного пистолета и сопоставима с мощностью шотгана. Особенно эффективны в руках наемного убийцы.

Винтовка

Повышенная дальность действия и значительный урон делают это оружие идеальным для разборок на больших дистанциях. Скорость перезарядки не намного превосходит шотган.

Автомат

Самое мощное стрелковое оружие в игре. Позволяет стрелять очередями, что парализует жертву до полной отключки. В идеале все гангстеры и их «мускулы» должны быть вооружены этими пушками. К середине игры вы к этому придете.

TNT

Может использоваться только гангстерами, обладающими навыками бомбера. Взрывчатка наносит серьезные повреждения зданиям и многочисленным группам врагов. А машины попросту разрывает на сотню маленьких медвежат.

● *Представьте ситуацию вокруг стола. Ну, допустим, упали кубики на 12, выиграл человек, а тут залетают в казино мои бравые ребята и говорят, что караул устал! Что с выигравшим? Сердечный приступ.*

Займите территорию вплоть до Хаунтингтонского проспекта, закупая здания одно за другим. К строениям на улице Уотервилль и проспекте Онтарио отнеситесь особенно трепетно — они самые прибыльные, и враги будут постоянно пытаться их отобрать. Убедитесь, что крепко держите район, и приступайте к операции «Змеевик». Сажайте всех своих гангстеров в родстер и пускайте его в объезд по проспекту Онтарио на улицу Беард. Проехав ее до конца (возможно, стоит задержаться у одного из заведений Алика и перебить охрану, чтобы глаза не мозолила), сворачивайте на Бруклинскую дорогу и из машины крошите охрану винокурни.

Как только змеевик перейдет к вам в руки, Алик попытается сбежать из своего офиса в убежище. Вот тут-то его и стоит шлепнуть. Для этого загодя оставьте одного гангстера у убежища и встретьте его во всеоружии. От банды, потерявшей своего лидера, отпочкуется некто Джо Фонг aka Клик, сбив свою банду на севере города. Обезвредить этих ребят трудностей не составит.

Теперь остается только запустить нелегальный бизнес. Самогонщик уже с нетерпением ожидает найма в газетном разделе Wanted. Клиент созрел, груз ушел, миссия выиграна.

Эпизод 4. Стычка. Город Элмсвилль

Миссия: шлепнуть Кларка Гамильтона aka Пароход.
Второстепенная миссия: открыть пивоварню и пивную в Баффало Фоллз. Открыть игорный дом в Элмсвилле. Уничтожить круговорот спирта на территории противника.
Время на выполнение: 72 часа.

Начните с обеспечения себя финансовыми средствами. Откройте пивнушку и снабжайте ее спиртным из пивоварни и винокурни. Обеспечьте солидную охрану вашему бизнесу, ибо нападок поначалу будет немало. Заметьте, что теперь вы можете непосредственно из базы закупать оружие и средства передвижения.

Следующим ходом будет блицкриг — нападение на игорный дом, что на улице Колумбии. Захват этого заведения дает вам не только дополнительный источник доходов, но и прямой доступ к производству вооружения. Теперь побегайте по этому району, занимая здания, контролирующие рабочую силу. Напоследок поставьте одного гангстера с четырьмя телохранителями в машине на мосту улицы Фойет. Они выступят преградой любой попытке проникновения противника в этот район.

Еще одного (или двух) гангстеров с максимальным запасом «мускулов» направьте в объезд по улице Паксона через Баффало Фоллз на улицу Рамзи. Оттуда открывается прямая и достаточно незащищенная улица Варда (наверное, в честь того, убиенного в первом эпизоде). Путь к пивоварне открыт, остается только ее захватить (без одного, как минимум, автомата советую даже не пытаться — охрана серьезная). Как только производство пива переходит к вам в руки, Кларк выбегает из своего офиса и пытается слинять. Как раз по улице Фойет через тот мостик, где вы оставили засаду. Пришить его из машины — плевое дело.

Эпизод 5. Кейн Лэнгхем. Город Блэквик

Миссия: размазать Каменное Лицо по асфальту.
Второстепенная миссия: захватить индустриальный и коммерческий районы.
Время на выполнение: 96 часов.

Теперь ваша цель — отмывка денег Кейна из забегаловки под прикрытием супермаркета и казино, шифрующегося под здание профсоюза. Захватить первую несложно, главное — за версту объезжайте все патрули гангстеров и полиции. Как только харчевня станет вашей, весь окружающий ее район тоже сменит хозяина. Назовем это коммерческим районом. Некто Джуд Николсон aka Гвоздь поймет всю несостоятельность империи Лэнгхема и присоединится к вашему отряду. Он неплохой штурмовик, и его помощь будет очень кстати.

С игорным домом придется повозиться: следующее за ним здание — полиция. Здесь все может легко решить одна граната.

Сержантские советы

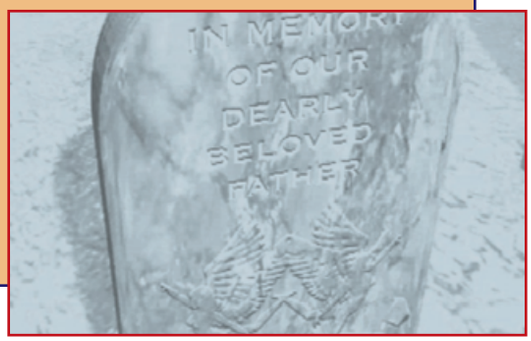
Все накупленное гангстером оружие переходит из миссии в миссию и не привязывается к «мускулам». Новички получат тот же арсенал, что и их предшественники. Более того, при покупке нового оружия старое можно также удачно сбыть.

Главное — вовремя смыться. Под ваш контроль уходит индустриальный район. Кроме того, к вашей банде присоединяется еще один боевик — Верн Томпкинс aka Зубочистка.

После того, как два глобальных района перешли под вашу юрисдикцию, размещайте несколько

● *Томмиган… Как много в этом звуке для жизни гангстера слилось. Как рикошетом отразилось и речкой крови пролилось. Забив самого большого мафиози, я наконец понял, за что американцы так трепетно и нежно относятся к этому автомату.*

Деньги, карты, два ствола. Вы спросите: «А где же карты?». А я вам отвечу: «Элементарно, друзья мои. Просто я настолько резво передергиваю колоду, что камера не успевает это отмечать…».



Вот с этого-то надгробия все и началось. Здесь по сюжету захоронен папаша главного героя, за смерть которого Джой и объявил войну всем и вся. Себе, кардиналу, англичанам, гугенотам… Гхм. Но главное — мафии!

(желательно не менее трех) автомобилей на улицах Пайн, Осаж и, главное, Читтенден и ждите гостей. Как только Кейн поймет, что его империя рассыпается в прах, то пустится в бега. Но вместо того, чтобы бежать на север, он рванет на юг (то есть прямиком в засаду). Но если не дождетесь, нанесите визит в его офис сами. Особого сопротивления (кроме парочки родстеров) вы не встретите.

Часть 2. Мафия изнутри

Эпизод 6. Двойной капкан. Город Оукмонт

Миссия: переманить Фрэнка Люпина aka Волк и Альфреда Нейлора aka Гриф на свою сторону или попросту стереть их с лица земли.
Второстепенная миссия: открыть свое издательство и поддерживать его работоспособность.
Время на выполнение: 96 часов.

В этой миссии вы столкнетесь с проблемой… выбора парковочных мест. Их крайне мало, но это уже и необязательно. С появлением на прилавках автоматов томпсона путешествие пешком стало практически столь же безопасным, как и на машине. Кстати, автоматами своих ребят хорошо бы вооружить. Если уж не «мускулов», тогда хотя бы гангстеров.

Банды Волка и Грифа противостоят друг другу. Все, что остается вам, — натравливать гангстеров друг на друга. Прежде всего надо максимально обезопасить свой район. Запустите бизнес — парочку нелегальных дел (в том числе и печатный станок. Кстати, за него вы получите на халяву убежище), а часть денег спустите на подкуп полиции. На этот предмет у вас появится специалист по обаянию и шарму — Корнелиус Касвел aka Смокинг (попросту шармер).

Начинать охоту за головами стоит с Волка. Отбейте у него парочку прибыльных дел и изо всех сил копите деньги. Где-то в середине второго дня вам предложат воспользоваться услугами хитмена, профессионального наемного убийцы. Как будто по заказу для Волка. Услуга киллера одноразовая, чертовски дорогая, весьма рискованная, но при удачном завершении стоящая выкладываемых за нее денег. Смысл в том, что убийца пробегает насквозь всю вражескую территорию нетронутым и мочит самого босса. После чего все здания переходят во владение муниципалитета, а «мускулы» возвращаются в спортзалы.

С Грифом ситуация более напряженная. Этот парнишка капитально укрепился в своем штабе и не собирается выползать наружу. Тактика такова. Сначала отбейте ресторанчик напротив городской ратуши на перекрестке улицы Кэбот и улицы Гуайен. Разместите в нем по меньшей мере четырех гангстеров с полным комплектом «мускулов», среди которых один должен обладать мастерством бомбометания. Теперь всю толпу в двадцать человек гоните к штабу Грифа и перестреливайте уличную охрану. Выставляйте агрессивный характер своим парням, кидайте бомбочку внутрь здания и крошите в капусту всех, кто выбежит. Не смущайтесь из-за дыма, стреляйте прямо сквозь него. Иначе всех ваших ребят положат еще до того, как дым рассеется. Последним выбежит сам босс, ему и пулю в голову.

Можно, конечно, попытаться переубедить боссов, замочив всю их охрану. Ну кому захочется егозить по городу, находясь в постоянной опасности получить пулю между глаз?

Эпизод 7. Секреты линчевания. Город Холлингтон

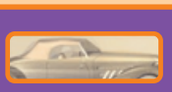
Миссия: сохранить жизнь Дункану Фейрбанксу.
Второстепенная миссия: прервать экспорт бандитского пива.
Время на выполнение: 96 часов.

Для начала подкупите шефа полиции в вашем районе, поскольку после распределения гангстерских телохранителей «мускулов» не останется вовсе. Обратитесь к газете и наймите киднепера, Абрахама Хейнса aka Ручечник. Его засылайте в убежище Клондайка в восточном крае города (здесь также пригодятся навыки воришки). Путь нелегкий, поскольку от убийств необходимо отказаться. Могу предложить такой маршрут по названиям улиц: Дейт, Мохавк, Тейлор, Уэллская,

А вот такую плиту вы можете легко получить, если (не дай бог, конечно) вражеская пуля-дура поселится в теле главного действующего лица. Остальных гангстеров можете свободно терять. Жалко, но можно. Себя — ни-ни!

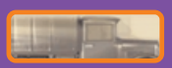
Транспорт

Тачки

Родстер

Оптимальное сопоставление цены, брони и скорости. Идеален для банальных путешествий по городу. Вмещает пять человек.

Седан

По слухам — самый популярный автомобиль (хотя по мне — родстер лучше). Укрепленные стальными листами двери добавляют защищенности, но пагубно влияют на скорость.

Грузовик

Самый медлительный и неповоротливый из всех видов транспорта. Вместе с тем может перевозить уже не пять, а девять человек. Поэтому, если едете на крутую стрелку и нет необходимости растягивать линию фронта, — лучше этой черепахи тачки не найти.

Пуленепробиваемое авто

Не скажу, что пули отскакивают от этого бронтозавра как от стенки горох. Но все-таки увечья, получаемые в этом случае, — на порядок ниже, чем в любом другом. Тонны металла уничтожают всякое понятие скорости как таковое, снижая верткость легковушки практически до нуля. Может быть уничтожена только зарядом тротила.

Престиж

Самая что ни на есть рулезная тачка! Совмещает скорость родстера и броню пуленепробиваемой. А движок взят не иначе как от трофейного мессершмита. Купить нельзя (по крайней мере, на моем веку в продажу не поступала) — дается в виде бонуса после выполнения некоторых второстепенных миссий.

Навыки

Гангстеры

Штурмовик

Основной показатель, присутствующий у всех гангстеров. Показывает, насколько большие потери понесет противник при перестрелке. Особенно это важно для штурмовиков и убийц. Хотя стрелять придется всем без исключения.

Воришка

Второй общий показатель. Чем более скрытен гангстер, тем дальше во вражескую территорию он может проникнуть, не будучи обнаруженным. Ценен, когда вам надо прокрасться во вражеские тылы без получения увечий.

Киллер

Выбирает из группы, с которой завязывается перестрелка, лидера и метким выстрелом укладывает его. Если этот главарь — цель миссии, то приходится весьма кстати. С максимальной эффективностью использует пистолет с глушителем, одновременно пару пистолетов либо винтовку. Этим даром зачастую обладают хитмены.

Бомбер

Единственный, кто может иметь в арсенале ТНТ. Только бомбами можно подорвать пуленепробиваемые машины и броневики. Кроме того, есть маза минировать оставленные врагами машины. Активировать детонатор можно с любой точки карты простым щелчком по машине.

Шармер

Обладает даром убеждения. Чем больше этот показатель, тем крупнее представитель, на которого можно оказать влияние. Также используется для отвлечения полицейских и солдат, в то время как остальные члены вашей группы делают что-то противозаконное.

Фуллертон, Клифф, Левит, Сержантская, Миллс, Сок. На последней кидайте машину и мочите охрану убежища. Как только Китсон узнает о резне, он прикажет убрать Фейрбанкса. С этого момента у вас будет всего 20 виртуальных минут, чтобы освободить бедолагу из лап преступника.

Обратный путь должен быть еще более безопасным, учитывая ценный груз, который вы перевозите. Как только Дункан окажется в убежище, полиция откажется от какого бы то ни было влияния Клондайка, а умиленный мэр на радостях подарит вам шикарную машину «престиж».

Теперь можно расслабиться и со спокойной совестью начать захватывать офисы Клондайка. Выбирайте только те, в одних районах с которыми находятся профсоюзы. Часть «мускулов» пускайте на замену убитым в перестрелках, остальных — на охрану нелегального бизнеса. Добраться необходимо до другого конца города, к вожделенной пивоварне. Сразу после акта вандализма по городу начинают егозить пяток вражеских родстеров. Рассчитайте по одной машине на каждого из своих гангстеров и взрывайте их практически одновременно. Вот собственно и все — вам осталось ждать четыре дня.

Особо нетерпеливым советую оторвать Клондайку все выступающие части тела. Для того чтобы порешить армию, охраняющую вход в его офис, делайте следующее. Двоих ребят с томмиганами ставьте чуть в стороне, закидывайте в толпу бомбочку и отбегайте назад. Кто сунется следом — кладите меткими очередями. И так до тех пор, пока на улице не останется никого. Теперь бросайте бомбочку прямо в здание и повторяйте отстрел. Уложитесь в три захода. Вот так!

● *Парнишка, чьи ботинки виднеются справа, охраняет заложника. Тут дверь открывается мощным пинком ноги, и на пороге появляется темная фигура: «Я ужас, летящий на крыльях ночи! Я жвачка, прилепившаяся к вашему ботинку!!!»*

● *Так проворачиваются темные делишки в провинции Темперанс. Хаза (двухкоечный номер в гостинице «Атлантик»), клиент (фас и профиль), гонорар. И нет человека!*

Эпизод 8. Семья Фарелли. Город Уотерпойнт

Миссия: порешить трех братьев Фарелли: Альфонса aka Шарнир, Луиджи aka Обносок и Лоренцо aka Рыбка.

Второстепенная миссия: наладить бесперебойный экспорт пива и спирта.

Время на выполнение: 96 часов.

Начните с того, что запустите весь нелегальный бизнес в своем районе. Удовлетворяйте все требования братьев, до тех пор пока не наберетесь сил. В газете появляются новые герои, на которых также очень полезно будет обратить внимание. Прежде всего, хитмены. Один предназначен для несговорчивого полисмена, другой — для одного из братцев. Шлепнуть советую Лоренцо — у него самый большой район. Кроме хитменов, есть маза нанять водителя с пиротехническими навыками, Шимуса Малхолланда aka Минер. Это — самый удачный выбор, поскольку у профессионала уже не одна, а две специальные возможности.

Когда Обносок будет повергнут, разобраться с двумя другими братцами не составит труда. Заметьте также, что у вас появляется доступ к броневику (в нем ранения менее значительны, нежели в обычном авто).

Эпизод 9. Друг познается в беде. Город Сиасун

Миссия: убить Леви Шиллинга aka Ледоруб и Карло Понтьера aka Хорек. Сохранить жизнь и поддерживать дружеские отношения с Нейлом Флином aka Солнышко.

Второстепенные миссии: отвоевать у Хорька индустриальный центр из пяти заводов и три борделя, с которых идет максимальная прибыль. Замочить главного гангстера Понтьеры, Винсента Негри aka Рино.

Время на выполнение: 96 часов.

Уже с первых секунд вы получите предложение от Понтьеры о поставках спиртного. Весьма заманчиво — он предлагает по $1000 за поставку, с условием начать отгрузку в ближайшие 24 часа. Соглашайтесь и налаживайте промышленность сообразно контракту.

Как только накопите денег, разберитесь с Ледорубом. Я бы на вашем месте вынес его банду мощной атакой хитменов. Если не получится, подключайте гангстеров — поверьте, как только Леви выйдет из игры, дышать станет намного легче. К тому же, в газете появятся новые профессионалы — медвежатник Хоа Хуа Фу aka Ворчун и грабитель Конрад Денбэк aka Маньяк. Рекомендую нанять обоих. Кроме того, к вам присоединится очаровательная Ангелина Монро aka Ангелочек. У нее помимо навыка бомбометания есть еще и шпионские способности.

Флин обеспечит вас информацией о перемещениях киллера Понтьеры, а когда тот окочурится, будет постоянно снабжать информацией о готовящихся терактах со

стороны Карло. Это к лучшему — спокойно направляйте своих гангстеров с максимальной мускульной поддержкой на запад и захватывайте индустриальный комплекс. Оттуда — прямая дорожка и к сети борделей Хорька. Единственное, с чем у вас может возникнуть проблема, так это с охраной офиса Карло. Главное — старайтесь не вылезать из машин пока всех охранников не перестреляете.

Эпизод 10. Выбор смерти. Город Ланрок

Миссия: захватить супермаркет на востоке и продержаться в нем 24 часа.
Альтернатива: убить трех шестерок Константина: Ганца Линдберга aka Виски, Джаспера Биггa aka Душитель и Карлоса Сабатино aka Очко. Сохранить жизнь Флину.
Время на выполнение: 96 часов.

Сержантские советы

После смерти очередного босса его империя переходит во власть муниципалитета не полностью. Зачастую появляются несколько гангстеров из его ближайшего окружения, претендующих на эту территорию. Борьба с ними может вылиться в конфликт почище того, когда вы убирали самого босса.

Несмотря на то, что вам обеспечена поддержка Флина, нападать не советую. По крайней мере, в первый же день. Просто убедитесь, что все ваши предприятия работают исправно, копите денежки и обороняйтесь по необходимости.

Штурм начните с заказного убийства Линдберга (на это в газете есть хитмен). Очистив север города, вы убьете двух зайцев одним выстрелом: во-первых, прекратятся какие бы то ни было поставки спиртного

во все заведения оставшихся бандитов, а во-вторых, вы получите дополнительные источники дохода. В награду за нейтрализацию одного из оппонентов Флин вышлет к вам в офис на помощь своего бомбера, Клайда Нельсена aka Обрез.

Теперь переходим к основной проблеме — Биггу и Сабатино. Наемники этих ребят тщательно охраняют улицу Кейн. А это единственная дорога, по которой можно выбраться из контролируемого вами района. Начните с расчистки участка около моста. На шум выстрелов сбегутся охранники со всех прилегающих районов. Поэтому, когда мост будет свободен от неприятеля, можете быть уверены, что в ближайшей округе не осталось ни одного негативного элемента. Обязательно захватите казино и бордель по обе стороны от дороги, прямо за мостом, и щедро снабдите их охраной. Это будет своеобразное заграждение на пути желающих попасть на вашу территорию.

Теперь собирайте в машинах (желательно иметь хотя бы один броневик и одного гангстера, все «мускулы» которого будут вооружены автоматами) четырех гангстеров и прорывайтесь на улицу Калдвелл. Всю территорию, ограниченную улицами Калдвелл, Франсис, Хирст и Элимер, необходимо зачистить. Кроме того, не забудьте отфильтровать охрану овощного магазинчика на улице Новелл. Теперь можно приступать непосредственно к штурму заветного супермаркета. Обезвредив уличных охранников, бросайте внутрь бомбу и укладывайте выбежавших. Заняв здание, обязательно поставьте на охрану всех четырех гангстеров и старайтесь не реагировать на провокации. Единичные попытки приблизиться подавляйте шквалом огня и своевременно обновляйте телохранителей (раненых увольняйте, здоровых набирайте).

Есть, правда, иной способ победить. Можно пришить обоих оставшихся боссов, но эта задача не из легких. У каждого из них — солидная охрана офиса, вооруженная автоматами, и ваши потери могут себя не оправдать. Но если очень хочется крови — подключайте бомберов и вперед. Цикл «бомба плюс автоматная очередь», отлично себя зарекомендовавший в прошлых миссиях, подходит и здесь. За убийство Сабатино и Биггa Флин дарит вам по бронированной машине. Хотя в моем случае Бигг, например, спасовал и переметнулся на мою сторону. Тоже вариант.

● *Без пыпырнадцати кавырнадцать как где-то что-то у кого-то не слабо рванет. Стекольщик! Старик, я тебе работку подкинул — у половины домов в районе стекла повылетали. Отчего? Вот уж не знаю, может, на юг собрались…*

Часть 3. Игра в открытую

Эпизод 11. Религиозный фанатизм. Город Уолридж

Миссия: захватить 16 борделей.
Альтернатива: уничтожить Оскара Каплана aka Булавка.
Второстепенная миссия: сохранить жизнь святошам Брендану Фланегану, Шимусу Хафферти, Ринальдо Андриотти и Корнелиусу Мадини.
Время на выполнение: 96 часов.

Противник всего один, но, пожалуй, самый беспокойный из всех предыдущих. Он заправляет

Навыки

Водитель

Водить машины могут все, но у драйвера это получается лучше. Если за рулем машины профессионал, скорость седана становится сопоставимой со скоростью родстера, ведомого дилетантом.

Киднепер

Может выкрасть персонаж из дома или прямо с улицы. Доставленная в офис жертва сажается в подвал на хлеб и воду и может быть убита в любой момент. Очень эффективен при деактивации неподкупных полицейских. Чтобы весь участок не высыпал на улицу, просто похитьте начальника, а как только тот появится на улице — пришейте его!

Грабитель

Грабит места, пока те открыты. Показатель пропорционален количеству монет, которое преступник может забрать до того, как сработает сигнал тревоги. Также находит документы-улики для дальнейшего шантажа высокопоставленных лиц.

Медвежатник

Аналогичен грабителю, но работает по ночам.

Шпион

Проникает в здание и выведывает полную информацию как о самом здании, так и об организации-владельце. Также имеет возможность получить ценную информацию, уникальную для конкретной миссии. Например, когда приходит груз, где содержатся документы и прочее.

● *Тиха украинская ночь... Но сало надо перепрятать. А то район ведь не спокойный. Вон и деваха эта на рекламе заранее руки подняла типа «Сдаемся!!!». Не иначе как на ночь сдается-то.*

шестнадцатью борделями, разбросанными по всему городу. Вы начинаете в крохотном районе на два квартала с минимальным запасом «мускулов». С пушечным мясом будет вообще напряженка, поэтому старайтесь захватывать только нелегальные здания. Отвоевав территорию по эту сторону реки, внимательно следите за святыми отцами, вольготно расхаживающими по городу (как только начнете получать дотации от церкви, Булавка будет периодически посылать к ним киллеров). Если не дай бог одного шлепнут — финансовые вливания резко сократятся и придется опять направлять в церковь шармера на переговоры. Открывать широкую сеть нелегального бизнеса, наплевав на общественное мнение, тоже не советую — полисмены заключают.

Вообще, захватывать 16 (!) домов довольно муторно и утомительно. Куда прикольней запаковать Каплана в деревянный макинтош. Учитывая то, что его пресловутая охрана не так уж и хороша. Двое штурмовиков и один бомбер справляются как нечего делать.

Эпизод 12. В армии. Город Палфилд

Миссия: захватить казармы на севере города.
Второстепенная миссия: порешить Роско Коротышку и Майкла Джордано.
Время на выполнение: 96 часов.

Выкупайте по очереди все здания до границ с территорией Фредерика ЛеБруна aka Крыса и копите денежки. Откажитесь от всякой боевой активности — на востоке полицейское управление, до верху наполненное подкупленными Крысой полисменами. Как только появится возможность — наймите киллера и уберите ЛеБруна с пути. Оба полицейских освободятся, теперь восточного из них можно купить. Роско лучше всего похитить киднепером и шлепнуть по дороге в офис. Проще пареной репы.

В этом районе будут утомлять мелкие гангстеры — Джестер Баррон и Чанки Хинкл. У них мизерные районы (по одному кварталу на нос), но недаром же говорят: «Мал клоп, да вонюч». Откуда у них берутся бойцы — не понимаю. Ну да это не главная проблема. Избавившись от ЛеБруна, можно переходить непосредственно к заданию. Есть два пути выиграть миссию: легкий и сложный. Если хотите, чтобы все было по правилам, зашлите медвежатника сначала в бордель, потом в казино. Добейтесь с помощью шантажа поддержки шефа местной полиции Майкла Джордано и начальника армейских казарм Бадена Вадсворта. После чего степенно пробивайтесь к баракам и захватывайте их, неся колоссальные потери.

Но есть способ проще — убить и Джордано, и Вадсворта. Как только казармы потеряют своего командира, они сами перейдут под вашу юрисдикцию. А потерявший прикрытие полиции Герхард Тольцманн aka Крошка будет практически недееспособен. И полковник, и полицай постоянно курсируют по городу, поэтому выследить и уничтожить их довольно легко. Единственное, с чем могут возникнуть трудности, — с броневиками (раз есть военные, значит, есть и БМП). Они оборудованы пулеметами и неуязвимы для пулевых попаданий. Есть только один способ уничтожить этого монстра — кинуть ему бомбу под гусеницы. Вы никогда не ловили рыбу на живца? Рассказываю. Одного гангстера направьте в пуленепробиваемой машине к танку, а второго спрячьте за углом, на маршруте предполагаемого отступления. Как только танкист клюнет, мелким сапом драпайте по заранее продуманной дороге. Когда броневик будет неподалеку от места предполагаемого взрыва, бросайте бомбу и удирайте. Советую в этом месте сохраниться, поскольку бомбы не бесконечны, а танков я насчитал штук шесть.

Эпизод 13. Река золота. Город Торманстон

Миссия: захватить три пивоварни и три винокурни.
Второстепенные миссии: нарушить сотрудничество Винсента и Бенсона с Каи Лином aka Кубок и Эдвардом Ченгом aka Рептилия. Шестерки должны либо перейти на вашу сторону, либо встретить смерть.
Время на выполнение: 120 часов.

Изначально практически вся полиция города (кроме одного участка) настроена категорически против вас. Поэтому в первую голову совершите тур к полицаям, в здание суда и мэрию. Вот вам моя схема (не раз себя оправдывавшая). Сажайте в машины киднепера и шармера и гоните их к выбранному зданию. Захватывайте главного мента в заложники, а как только тот выйдет из дверей — мочите его. В этом случае весь участок не сбегается посмотреть на происходящее (как в случае с заказным убийством). Сразу после этого акта вандализма направляйте шармера на переговоры с новым руководством. Вы должны успеть переманить на свою сторону по меньшей мере троих полисменов, после чего получите сообщение об объявленном дне борьбы с организованной преступностью. В этот момент надо остановиться — теперь любой зашедший в участок гангстер будет немедленно арестован. Максимум, что можете себе позволить, — провернуть подобную акцию в отношении судьи и мэра (что тоже в общем не лишнее).

Переключайтесь на Брайана Бенсона aka Ностальгия. Отбейте у него пару дел, контролирующих профсоюзы, и концентрируйте атаки на офис. Убьете вы его или просто захватите заложником — дело ваше. Немного

Сержантские советы

При виде мрущих как мухи коллег, противники иногда предпочитают нейтральную позицию и могут быть наняты вами для охраны своих построек.
Здания, в которых есть возможность открыть нелегальный бизнес, занимают значительно большую территорию, нежели прочие магазинчики. Соответственно, захватывая районы с целью получения доступа к рабочей силе, имеет смысл завоевывать только такие строения.

потяните время, выкупая у муниципалитета магазинчики с нелегальным бизнесом в подвалах. Тем временем разберитесь с остаточными явлениями банды Бенсона — должны отколоться несколько человек в попытке создать свою империю. Это не сложно, учитывая то, что у каждого всего по паре «мускулов» и только один квартал в подчинении.

Постепенно продвигайтесь на северо-запад, поближе к району ликеро-водочного производства. Трех гангстеров с томмиганами наперевес вам вполне должно хватить. Оставляйте одного прямо в машине на въезде в район (заметьте, что есть только один вход и убегающие смогут воспользоваться только им) и установите ему высший уровень агрессии. Двумя другими нейтрализуйте охрану питейных заведений. В награду за первое же захваченное здание вы получите возможность нанять Мэри МакЛауд aka Милашка (одновременно и бомбер, и шофер). Можно занять все здания, можно порешить всех ребят в офисе китайцев — результат будет один и тот же.

Единственное, о чем стоит напоследок вспомнить, так это о том, что остался еще Винсент. Если вы, конечно, отличаетесь педантичностью в выполнении всех без исключения миссий.

Эпизод 14. Ворота. Город Фэнтон

Миссия: замочить Феликса Шанка aka Торнадо.
Второстепенная миссия: покрошить в винегрет местного шефа ФБР Вудроу Сандервиля.
Время на выполнение: 120 часов.

В принципе — это самая тривиальная задача по уничтожению оппонентов. Ситуация осложняется только тем, что вся полиция настроена против вас. Причем не просто так настроена — полисменам дано задание стрелять на поражение при первом обнаружении. Весьма неприятное предприятие. Полиция формально становится дополнительным противником, к тому же самым непоседливым и вездесущим. Поэтому, чем скорее вы уничтожите шефа ФБР, тем лучше. Выбирайте штурмовика и киднепера, сажайте их в машины и направляйте прямиком к офису федералов. Причем сначала пускайте машину боевика — он будет расчищать путь для второй. Похищайте шефа и беспощадно расстреливайте его. Теперь одни полицаи возвращаются на свой коррумпированный путь, другие занимают нейтральную позицию. В «награду» за этот акт народного возмездия вы получаете один бронебойный автомобиль на халяву, еще четыре можно теперь купить в офисе. Очень неплохое приобретение, если финансы позволяют.

Дальше выбирайте одного из защищающих Феликса гангстеров (Джейкоб Дакоски aka Кирка и Лоренцо Марачини aka Клинок) и начинайте опустошать его территорию. Я бы на вашем месте выбрал Лоренцо — его вотчины лежат как раз между вашими владениями и заветным офисом Торнадо. На особое сопротивление не рассчитывайте — потеряв поддержку полиции, враги станут вялыми и весьма пассивными.

Часть 4. Шансы уравниваются

Эпизод 15. В глубинке. Город Бэйлингтон

Миссия: убить Олафа Друкера aka Мертвый Глаз и Франсуа Пино aka Дьявольский Глаз.
Второстепенные миссии: захватить казино и карточный клуб. Помочь выбраться из тюрьмы Франциско Фернандо aka Кореш.
Время на выполнение: 120 часов.

Сразу захватите указанные во второстепенных заданиях здания. Они в любом случае находятся на вашем пути. Поосторожней с сопротивлением — его будет предостаточно. Постарайтесь всеми доступными способами переманить местного полисмена на свою сторону, прикрытие полиции будет нелишним. Захватив магазинчики, обязательно по максимуму укрепите их «мускулами», чтобы больше не возвращаться к этому вопросу. Может быть, стоит даже оставить на страже одного гангстера, поскольку эти злачные места — одни из самых прибыльных (примерно по $700 в час с одного!).

Дальше переключайтесь непосредственно на оба Глаза. Задача для особо сердобольных — вытащить из тюрьмы Кореша. Этот парень, кстати, может встать на вашу сторону. Зашлите одного из гангстеров к тюрьме, перебейте охрану и смело врывайтесь внутрь. Как только Франциско будет свободен, Друкер и Пино сядут в свои бронированные тачки и начнут егозить по городу в поисках беглеца. Засылайте в район офиса Фернандоса бомбера. Как и в случае с броневиками, прячьтесь за угол, а при приближении машины кидайте бомбу на дорогу. Учитывайте, что скорость бронированного авто чуть больше скорости танка, поэтому тщательно рассчитайте задержку часового механизма. Сохранитесь и сделайте несколько контрольных бросков, чтобы набить руку.

Эпизод 16. Доки Йоркдейла. Город Йоркдейл

Миссия: перебить всех оппонентов.
Второстепенная миссия: наладить экспорт пива и спирта.
Время на выполнение: 120 часов.

Педантично захватывайте одно здание за другим. Все, что вам действительно нужно, — полный контроль за городом. Постарайтесь переманивать на свою сторону всех полицаев, которые только на это пойдут. Те, кто не пойдут, не достойны ходить по земле. В остальном — банальная миссия тотального уничтожения. Когда доберетесь до района, контролируемого Леви Дэнисоном aka Сортир, остановитесь. По определению это должен быть последний район в городе. Оградите себя от любых

● *«Тук-тук!» — «Кто там?». — «Неважно! Бухгалтер дома?» — «Нету бухгалтера!». — «А кто есть?» — «Никого нет!». — «А кто ж говорит???» — «Говорит Ленингтон! Ленингтонское время шестнадцать часов тридцать минут! Ходят тут всякие...». — «Ох ты! Мои отстают!».*

возможных посягательств со стороны парней Леви, поставив на обоих мостах по одной машине. В каждом из магазинчиков вы найдете массу охранников. Первым делом захватите пивоваренные заведения и наладьте экспорт. Причем безопасный экспорт — Леви будет стараться не выпустить ни одну машину за пределы города. Хотя это и не обязательно. Достаточно будет просто выбить Сортира из его офиса и выкупить то, что после этого останется.

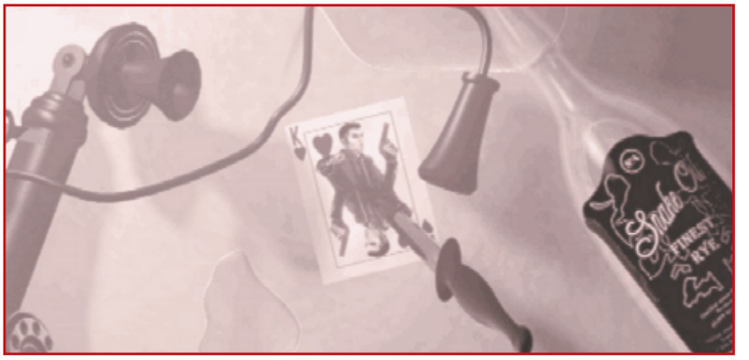
Эпизод 17. Бухгалтер. Город Ленингтон

Миссия: похитить Артура Стенчкомба в местном отделении ФБР. **Второстепенные миссии:** переправить Брэндона Макглохлина в свое убежище. Удержать под своим контролем южные доки. **Время на выполнение:** 120 часов.

Как только вам развязали руки, направляйте одного гангстера на охрану магазина и порта на юге. Ни в коем случае не бомбера и не похитителя (они вам еще пригодятся). В порт прибудет груз взрывчатки, которая еще сослужит добрую службу в обезвреживании бронированных авто.

Увлекитесь киднепингом. Захват святого отца должен стать важной задачей на первых этапах миссии. Штурмовика и похитителя сажайте в машины и посылайте к церкви. Полицейских надо перебить — засвидетельствовав факт похищения, они откроют такую пальбу, что мало не покажется. За падре придется побегать — он панически боится автоматных очередей и бежит от них как черт от ладана. Сядьте ему на хвост (спасибо разработчикам, эту фичу они предусмотрели). Когда убегающий захочет выяснить, кто же его преследует, и подойдет вплотную, захватите его. Как на грех со всех сторон к вашим парням поспешат люди Сола

● *Выслеживая полковника Моррона, Шерлок Холмс чертовски боялся пули из бесшумного духового ружья. В аналогичной ситуации сыщик посадил в свое кресло куклу. Полковник, как истинный охотник, клюнул. За что и поплатился…*



Остина aka Зверь. Для отфильтровки и нужен штурмовик. Тем временем любыми путями засуньте святошу в машину — если он попадет под перекрестный огонь и проглотит пулю-дуру, вы потеряете полезного союзника. Ну допустим, что все обошлось и отче целехоньким перебирается из машины в убежище. Теперь оцените преимущества. Помимо резиденции священнослужителя, которую вы получаете в безвозмездное пользование, слуга божий обеспечит информацией об атаках Остина и его коллеги, Коннала Девлина aka Янки. Теперь, по крайней мере, вы будете знать о покушениях на частную собственность загодя, а не после того, как она была захвачена.

Дальше необходимо захватить район Сола, причем сперва советую посетить все его незаконные дела. В каждом третьем можно наткнуться на сборщика «налогов» самого Янки и отобрать у него инкассаторский мешок с кругленькой суммой внутри. Затем переключайтесь на офис и напоследок обезвредьте отколовшихся от банды гангстеров.

Вообще, с этого момента миссия разыгрывается как по нотам. Обязательно оставьте на мосту одного гангстера для предотвращения попыток вторжения. Это единственный путь, соединяющий ваши районы, поэтому обезопасьте себя. Методично отвоевывайте у Коннала здание за зданием, поднимая свои доходы. Когда район уменьшится до минимума, захватывайте бухгалтера (аналогично святоше), везите его к штаб-квартире ФБР и сдавайте с потрохами.

Любителям кровавых развязок порекомендую избавиться от Зверя. Главное — не сделайте это слишком рано: как только Девлин будет мертв, бухгалтер попытается смыться из города, и поймать его будет несколько труднее. Можете поступить так: захватите Артура, припаркуйтесь рядышком со зданием ФБР и атакуйте штурмовиками и бомберами офис Янки.

Эпизод 18. Глаз за глаз. Город Александрия

Миссия: пришить отца Молота, Антонио Константина aka Кобра. **Второстепенные миссии:** расправиться с бандой повстанцев под предводительством Абалдо Баптисты aka Кнопка. Заткнуть пасть Патрику Кэлэхэну, заделавшемуся под священника. Сохранить жизнь Флину. Обыскать пять складов противника для изъятия денежных средств и улик против вашей братвы. **Время на выполнение:** 120 часов

Начните со складов. Постепенно отвоевывайте жизненно важные магазинчики у Лоренцо Бранзио. Четыре склада находятся на его территории, еще один — на дороге, соединяющей владения Алвино Рагиано aka Змей и Майкла Ки aka Лунный Свет. Улики против судьи находятся в ближнем к вашему офису складе, а документы, обличающие окружного прокурора, — в дальнем, стоящем особняком. На первые сутки программа максимум состоит в том, чтобы убрать с карты Лоренцо Бранзио aka Пальчик и его оппонента (вашего противоестественного союзника) Абалдо Баптиста aka Кнопка. Не забывайте выставлять пикеты на мостах. По одному гангстеру с полным запасом «мускулов» будет вполне достаточно. Особенно это касается моста, соединяющего владения Солнышка и Джонни Лоя aka Лев. Последний — самый крутой гангстер в миссии, в его районе обосновался Константин старший.

Ко второму дню Нейл Флин решит совершить прогулку в ваш район в поисках политического убежища. Можете быть на 90% уверены, что ему на хвост сядут ребята Льва (две машины). Поэтому на мост между районами советую поставить опытного бомбера, либо головореза в бронемашине с пятью автоматами в арсенале. Если Флин успешно займет место восточнее штаб-квартиры Бэйна, вы получите возможность нанять Саймона Тэма aka Огонь, профессионального бомбера и киллера.

Убедившись, что мост находится под хорошей охраной, продвигайтесь на северо-запад, в вотчины Змея, и дальше, к Майклу Ки. В перестрелках берегите «мускулов», их будет не хватать как никогда. В районе Лунного Света обратите внимание на святошу. По-хорошему его нужно похитить, отвезти в офис и только там покоцать. Но есть более простой способ с позиции экономии времени. Наймите средненького киднепера, доставьте его к церкви и похитьте падре. После чего прикажите другому гангстеру бросить бомбу под ноги этой парочке. Своего наемника жалко, зато сэкономите кучу времени и денег на возвращении киднепера на свою боевую позицию.

Что же до самого папаши и его личных телохранителей, Джо Йинга aka Счастливчик и Бена Йинга aka Толстячок... Кроме того, что круче этих парней только горы, сказать нечего. Выносятся точно так же, как и все, только чуть побольше потерь.

Сержантские советы

Если одно из ваших зданий атаковано, это еще не значит, что его захватили. Просто необходимо вовремя отремонтировать повреждения.
Игнорируя атакованные здания, вы в первую очередь теряете определенное (пусть малое) количество вечнозеленых купюр в час. Кроме того, этот магазинчик становится наиболее уязвимым для захвата противником.

Эпизод 19. Ярость. Город Ратингтон

Миссия: замочить наемного убийцу Молота, Джо Тангмана aka Сиеста.
Второстепенные миссии: отправить вдогонку главного гангстера Джо, Тони Кановари aka Ласка. Добиться того, чтобы все шесть полисменов города оказались под вашим контролем.
Время на выполнение: 120 часов.

Один полицай вами уже подкуплен. Остается четверо лейтенантов и один шеф, задобренные оппонентами. К ним нужно относиться так же, как и к любому боссу. То есть — ставите двоих гангстеров по обе стороны от входа в участок, бросаете внутрь бомбочку и укладываете выбежавших очередями. В штаб-квартиру можно бросить даже две бомбочки, не жалко. Шармера держите у своего офиса и используйте только для уговоров новоиспеченных полисменов. Если он заработает плохую репутацию у полиции, придется как-то оправдываться перед законом.

Старайтесь контролировать по максимуму все дороги, соединяющие районы (по крайней мере, дорогу в ваш собственный район). Большая часть головорезов разъезжает на бронированных тачках, поэтому не скупитесь на производство оружия и постоянно обновляйте арсенал бомберов.

Особенно это относится к шефу полиции и собственно к Джо с его шестерками. Это настоящие крепости, каждую из которых охраняет человек по тридцать, не меньше. Эти здания атакуйте всем гуртом, иначе не справиться. Ваше преимущество — в неожиданности и силе огня. Автоматчиков у противника много, но, правда, не все. К тому же уточните, не нарезает ли Сиеста круги по городу в своем драндулете. Если так, то атаковать офис — просто самоубийство!

Эпизод 20 (и последний). Абзац. Город Нью-Темперанс

Миссия: убить Константина.
Второстепенные миссии: предотвратить любые поползновения со стороны Ксио Минь Янга aka Дистроф и Ганца Уоннингера aka Акула, помочь Костику.
Время на выполнение: ограничено.

Напрягите память и вспомните все, чему научились за время игры. Поскольку использовать придется все доступные способы борьбы. У полиции вы на особом счету — стреляют без предупреждения. Но участки станут лишь легкой закуской перед основным блюдом. ФБР в принципе готово повязать Костю, но нет доказательств. Поэтому федералы предпочитают питаться отбросами с гангстерского стола. На стороне Молота еще и армия с броневиками. Даже преподобные отцы не устояли перед возможностью оторвать пару миллионов на восстановление своего благосостояния. Хотя как раз с последними проблем не будет — святоши довольно легко идут на контакт и меняют шило на мыло. Проблемы возникают с людьми Фрэнки — уж очень они неугомонные. Ну допустим невозможное — вы пробились через непроходимый кордон и подошли к казино. Обыскивайте его шпионом и обшарьте еще парочку близлежащих мест, которыми заправляет Костик. В одном из них вы найдете сведения о том, где можно будет найти Дистрофа и Акулу. Ну а теперь решайте сами, что с ними делать. Хотите — захватите в заложники, хотите — просто покрошите в винегрет.

Труднее всего с офисом Молота. Мало того, что большая часть охраны вооружена автоматами Томпсона, так еще и босс какой-то бронебойный. На моей памяти он выдержал два прямых попадания взрывчатки! Ну да всем миром опять-таки завалить можно. И воссияет солнце над всей провинцией Темперанса. И станете вы Крестным папой местных воротил бизнеса на долгие годы. Ну до тех пор, пока не зарветесь окончательно и не пришьете папашу какого-нибудь неугомонного гангстера... MC

ВОССТАВШИЕ ЗЛАТЫ

ЗАГРОБНАЯ ЖИЗНЬ ГЛАЗАМИ ОЧЕВИДЦА

Когда откроются Врата, Древние вернутся на Землю. Она погрузится в Ад, и старые боги получат власть над душами живых и умерших. Небо исчезнет, все живые существа будут обитать в земле, превратившись в червей. Чтобы распахнуть Врата, нужно отыскать город Древних и прочитать заклинание Некрономикона, которое способно отпереть портал между двумя мирами. В конце второго тысячелетия Врата были почти открыты, но наступлению Апокалипсиса помешал человек. За спасение Земли он потерял свое тело и разум. Такова была история Некрономикона. Никто и никогда не узнает, что произошло тогда на самом деле, ибо ужас той истории может убить.

Денис Зельцер aka Maxiden

Паспорт

Некрономикон

Жанр:	adventure
Издатель:	«1С»/Nival
Разработчик:	Wannadoo
URL	www.1C.ru

Если вы все-таки не боитесь умереть от сердечного приступа, спасая Землю от нашествия Древних,— это чертовски похвально, так как нашей несчастной планете это совсем не помешает. Некрономикон — классическая адвенчура, но в ней есть то, что выделяет ее из мутного серого потока второсортных квестов: играть по-настоящему страшно. Атмосфера воссоздана великолепно и профессионально. Конечно, не последняя роль в этом принадлежит сценарию: игра сделана по роману профессионала ужасов Лавкрафта. Спасать Землю — совсем непростое занятие, поэтому, если у вас возникли затруднения в выуживании человечества из очередной беды, заглядывайте сюда. Удачи вам.

Часть I: Потаксет

Вы находитесь в своем особняке в гостиной. За окном — жуткая английская погода образца XIX века... Даже и не знаешь, с чего начать. Впрочем, через пару секунд становится ясно, что надо делать: слышен стук в дверь особняка. Выходите в дверь налево и пройдите прихожую. Открыв входную дверь, поговорите с вашим другом и возьмите у него черную пирамидку. Теперь спокойно возвращайтесь в кабинет и начинайте стандартный квестоманский сбор всего, что можно собрать. Впрочем, не тут-то было: в дверь опять стучат. Второй посетитель — врач по фамилии Эглтон, сильно озабоченный психическим состоянием вашего друга. Он оставит вам свою карточку с номером телефона и попросит зайти к Эдгару Уитчерли. Проводите доктора и возвращайтесь в кабинет: там вам следует взять пару ключей и монетки из ящика. Теперь выходите из дома.

Выйдите через ворота и поверните налево. Там стоит мотоцикл. Осмотрите его и используйте на нем ключи. Теперь поезжайте направо; катания на этом доисторическом скакуне покруче Full Throttle будут! Приехав в мрачную деревеньку, идите налево и сверните на левую улицу на развилке. Держитесь ее правой стороны и сворачивайте в проход между домами. Пройдя пару экранов, наткнетесь на старушенцию. На вопрос о местонахождении Эдгара Уитчерли старая карга попросит денег! Что ж, отдайте ей монеты, которые нашли в письменном столе в вашей комнате. Получив деньги, старуха переводит стрелки и отсылает вас к некоему мистеру Крамму из бакалейной лавки. Бакалея — белесое здание с левой стороны все той же улицы.

Зайдя в пыльную бакалею, поговорите с продавцом. Он не слишком разговорчивый малый, поэтому ему также надо помочь денежными средствами. Сначала купите у него спички: возьмите коробок справа от него, затем возьмите монеты из инвентаря, потом все отдайте ему. Теперь

● *Зверская лаборатория Генри Хершелла. Здесь куча всякой всячины, например мозги, радиоактивные растворы и грязная раковина. А еще машина для общения с потусторонним миром.*

ПЕРСОНАЖИ

Уильям Стэнтон

Наш главный герой, который вместе с нами будет мучаться в раскрытии загадки Некрономикона и спасения Земли. Чертовски интеллигентный парень с вечно потупленным взором, по-детски честными голубыми глазами, идеальной литературной речью и в чистеньком, без пылинки, костюмчике. В общем, совершенно нетипичный спасатель нашей планеты. Хотя с нашей и вашей помощью, впрочем, ему все равно это удастся, причем без единого удара во вражью челюсть и всего с одним-единственным выстрелом, да и то в друга. При таком необычном для спасателя планеты имидже Уильям и награду-то получит необычную. Вместо банального приза в виде длинноногой пышногрудой девушки, миллионов долларов и виллы в Майами нашему герою уготовано... Нет, лучше вы сами посмотрите.

Эдгар Уитчерли

Ключевой персонаж всей этой невообразимой мистерии. За всю игру «в кадре» появляется буквально три-четыре раза, но зато каждое его появление сопровождается очередным лихим заворотом сюжетной линии. Практически всю первую половину игры мы выясняем, что же с ним случилось и чем он занимается (в общем, очень важная некрономиконовская шишка). Как становится понятно, с самим Эдгаром Уитчерли по ходу действия мы на самом деле ни разу не встретимся: в его тело вселился дух дав-

Библиотекарь Сандерс. Безобидный старичок, но выглядит как-то ну очень дьявольски... Кто в этой игре накладывал грим?!

можете поболтать с ним еще раз, и он предложит вам купить карту за $20. Таким же образом покупайте карту и, отдав всего $40, вы получите схему близлежащих окрестностей. Прохвост сказал, что отметил крестиком дом Эдгара Уитчерли. Крестик превратится в дом чуть севернее того места, где вы находитесь.

Посмотрите на карту. Вы можете использовать ее для перемещения между локациями. Кружком обведена та локация, в которой вы находитесь в данный момент. Сейчас у вас есть выбор между четырьмя местами: два около Потаксета и два около Провиденса. Одно из мест около Потаксета — то, в котором вы сейчас находитесь, второе — старый дом за городом. Две локации около Провиденса — ваш дом и дом отца Эдгара Уитчерли.

Для начала сходите в близлежащий дом и дерните за веревку. Господин в довольно грубой форме сообщит вам, что Эдгара Уитчерли нет дома. Если позвонить еще раз, то же самое будет сообщено вам в более грубой форме. Если позвонить еще раза три, мистер здорово изобьет вас, и игре конец. Забавно.

Теперь направляйтесь в дом отца Уитчерли. Старик встретит вас радушно, поболтает о былых временах и предложит содовую. Пока он будет готовить газировку, поглазейте на фамильные ценности, а когда папаша вернется, осмотрите портрет над камином. Вам расскажут о предке Уитчерли — Джордже Хершелле, который, оказывается, как две капли воды похож на Эдгара.

Теперь возвращайтесь в бакалею. Спросите нерадивого продавца о Хершелле. Он опять захочет денег! Дайте ему еще несколько монет, и он посоветует вам идти к причалу. Чтобы попасть на причал, подойдите к церкви и следуйте прямо, потом заверните налево. Там необходимо поточить лясы с морячком в лодке, привязанной к причалу. Он посоветует вам спросить о Хершелле в местной «Провиденс-Газет». В этот момент на карте на юге от Провиденса появится новое место — редакция этой самой газеты. Направляйтесь туда.

Зайдя в редакцию, подойдите к столу и поговорите с единственным сотрудником газеты. Этот молодой человек, сильно смахивающий на зомби, расскажет вам в достойных восхищения подробностях хронографию жизни и подвигов Джорджа Хершелла. Послушав замечательную лекцию, направляйтесь в комнату прямо напротив него — это архив. Осмотрите ящик с пометкой «1741–1760», закладку «Потаксет». Появившуюся газету следует прикарманить. Теперь осмотрите ту же закладку в ящике «1761–1780». Сделайте со второй газетой то же самое. Если вас заинтересовали другие публикации газетенки, можете полазить по другим ящикам: чтобы добраться до верхних, используйте маленькую лестницу; чтобы посмотреть нижние, кликните на пол. Те газеты, которые вы взяли, появятся рядом с картой на экране предметов.

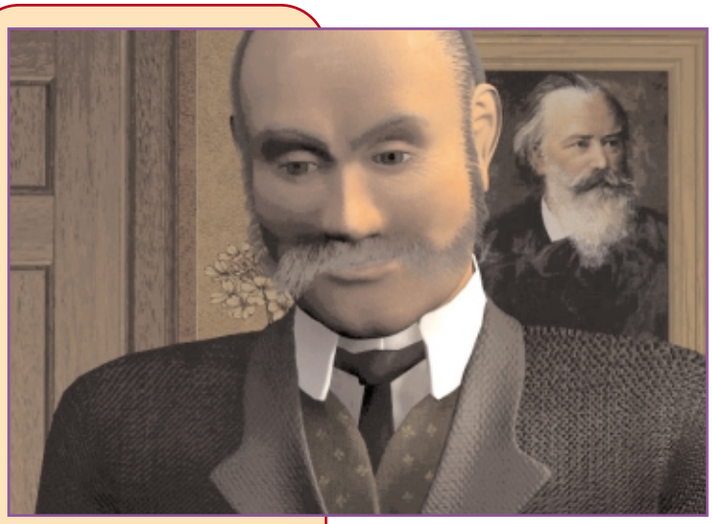
Теперь возвращайтесь в Потаксет: пора снова навестить разговорчивого морячка. Он посоветует вам пообщаться с неким Блэкфишем, который живет в некоем «маленьком домике». «Маленький домик» находится прямо напротив пристани. Что ж, Блэкфиш — парень еще более дружелюбный, чем остальные жители этого поганого городишки. Он отказывается что-либо говорить, пока вы не принесете ему «горючего». Делать нечего, придется опять тащиться к лавочнику и просить у него пойла для морского волка. Лавочник в своем стиле: конечно, законы щас какие, сами понимаете, так что цены на крепкие напитки соответствующие. В общем, выкладывайте очередную сумму денег и возвращайтесь к Блэкфишу. Парень, заправившись топливом, хорошенько собрался с мыслями и рассказал историю о египетских мумиях. Хм. И отослал вас к следующему «свидетелю» — Артуру Профроку.

Выйдя из дома Блэкфиша, поверните направо. Около таверны сидит человек в шляпе и с трубкой — это и есть Артур Профрок. Он посоветует вам прийти к нему

Знаете ли вы, что...

В игре обнаружен забавный глюк, который поможет вам без лишней нервотрепки открыть последнюю дверь, стоящую преградой к спасению мира. Итак, попав в помещение с семью колоннами и дверью, вы услышите голос, читающий молитву. Когда он замолкает, молитва прочитана, и Земле-матушке наступает конец. Но если вы кликнете по двери лупой и перейдете в режим близкого просмотра, Апокалипсис по прочтении молитвы не наступает. Дождавшись, пока голос замолкнет, выйдите из режима близкого просмотра и спокойно наберите код.

Этот костлявый парень здорово нам поможет по ходу игры и расскажет много интересного. Увы, помочь ему у нас уже никак не получится...



Доктор Эглтон на фоне портрета Маркса. Он — в смысле Эглтон — всю игру будет делать вид, что помогает, но в конце...

завтра — у него будут документы о делах его отца с Хершеллом.

Теперь направляйтесь в дом Эдгара Уитчерли. На этот раз вас никто не будет пытаться убить и вы спокойно войдете в дом. Сразу видно, что там творится что-то неладное: Уитчерли проворачивает какие-то странные делишки. Что ж, пока из него все равно ничего не вытянешь.

Возвращайтесь домой в свой особняк. Достаньте карточку доктора Эглтона и используйте ее на телефоне в своем кабинете. Доктор немедленно приедет и расскажет вам о неких бумагах, которые Уитчерли обнаружил в ходе своих исследований. Дела становятся все запутаннее и запутаннее. За разъяснениями стоит обратиться к отцу Уитчерли: выходите из дома и поезжайте на своем грохочущем мотоцикле налево.

Поговорив с отцом, поднимайтесь на второй этаж и идите в комнату справа от лестницы. Там вы должны отыскать ключ — он в одном из ящичков над столом. Осмотрите книжную полку справа от двери: там вы должны подобрать дневник. Дневник будет доступен в левом нижнем углу экрана с предметами. Посмотрите на него. Кроме названий дней недели на странном языке, там ничего нет. Но и этого будет достаточно.

Вооружившись ключом, мы снова можем посетить дом Уитчерли. Откройте входную дверь с помощью ключа из его комнаты. Осмотрите сервант, расположенный напротив стола: вы должны достать из него две бумаги. Одна находится в среднем ящике снизу. Вторая лежит в правом ящике наверху. Обе бумаги — письма, одно из них зашифровано. Второе написано на вполне понятном языке — не поленитесь прочитать его. Теперь направляйтесь к входной двери, чтобы понаблюдать разборку с Эдгаром Уитчерли, и можете возвращаться домой.

В кабинете вас ждет доктор Эглтон. Вы вместе решаете отправить Уитчерли в психушку, что немедленно и происходит. В результате вы оказываетесь снова в доме Эдгара Уитчерли с целью отыскать все интересное и прикарманить все, что плохо лежит. Хуже всего лежат карта и ключ в серванте в углу комнаты. Откройте нижний ящик и отодвиньте предмет, напоминающий пепельницу: в вашем инвентаре окажется ключ. На месте, где стояла как-бы-пепельница, обнаружится карта. Отправьте ее в свой инвентарь.

Дома вас снова поджидает Эглтон. Отдайте ему карту. В ответ на это вы узнаете, что Уитчерли «в хороших руках», и получите новую локацию на собственной карте. Направляйтесь туда.

Войдите в калитку. Вам предстоит обогнуть сарай по кругу: первым делом обойдите дом и отыщите сзади несколько полок. Там нужно взять ключ, висящий справа. Этим ключом можно открыть багажник старого драндулета с другой стороны дома. В багажнике найдете лом (интересно, есть ли хоть один квест, который обходился бы без лома?). Войдя в дом, идите налево — в потемках можно разыскать сервант. Зайдя справа, подвиньте его и обнаружьте секретный проем. Используйте ключ в виде сердечка на коробке, которая лежит в проеме. Отправляйте ключ и эмблему Сатурна в инвентарь. Теперь осмотрите стол с бумагами и возьмите там календарь на 1750 год: несмотря на некоторую заплесневелость, он нам еще пригодится. Полюбуйтесь на огромную картину со знаками зодиака на стене. Почитайте письмо в папке на столе рядом. Теперь подходите к освещенной красным лестнице и поворачивайте налево. Откройте дверь.

Побродите по грязной комнате, пока не наткнетесь на огромную бочку справа от окна. Подвиньте ее. Щелкните по полу, и вам откроется потайная дверь. Чтобы ее вскрыть, надо воспользоваться следующей комбинацией символов.

Как только установите правильную комбинацию, откроется замок, в него вы должны будете вставить ключ с несколькими гранями, который вы подобрали в секретном проемчике за сервантом. Теперь спускайтесь в подземелье.

А это собственно наш герой. Голубые глаза, опрятный вид, потупленный застенчивый взор... И этот парень собирается спасать мир от пришествия адских сил!

Персонажи

но умершего предка, Генри Хершелла. Поэтому Эдгар Уитчерли — это тело, руководит которым Хершелл. Вот такая вот история.

Доктор Эглтон

Жутко подозрительный тип. С самого начала игры всячески пытается помочь Уильяму Стэнтону, имитирует бурную деятельность: раздает приказы, строит планы и т. п. Где-то к середине игры начинаешь понимать, что парень только раздает приказы, а наш доверчивый герой Уильям ходит по его команде в подземелья, по деревням и селам и рыщет факты и улики, которые потом с покорностью домашнего пса ему и приносит. Эглтон покачает головой, сделает умный вид и отдаст следующий приказ. И наш Уильям побежит с готовностью его выполнять. Жутко подозрительный тип. Он явно ведет двойную игру и возится с Уильямом для собственной выгоды. Пройдя игру, вы поймете, что же все-таки не так с добрым доктором.

Журналист «Провиденс-Газет»

Настоящий ураган, парень с абсолютной памятью на даты, журналист и просто колоритнейший поселенец игры, имя которого, к сожалению, осталось в игре необъявленным. Вы встретите его всего один раз, но, поверьте, запомните надолго. Его образ можно считать визитной карточкой Некрономикона: с виду этот парень — самый настоящий живой мертвец, это говорящий на пра-

ПЕРСОНАЖИ

вильном английском языке зомби. Вполне возможно, что Генри Хершелл в своих колдовских кознях прибрал парня к рукам и превратил его в своего слугу; тогда легко можно объяснить, почему он наизусть знает биографию Хершелла с точностью до дня недели.

Бакалейщик Крамп

Еще один колоритный персонаж. Ушлый торговец уездного городка N под названием Провиденс, умеющий сдирать со случайных посетителей втридорога и делать деньги даже на продаже обыкновенных спичек. В его лавчонку нам придется зайти не один раз, и за эти несколько посещений я успел еще раз убедиться в безальтернативности нормальных супермаркетов в плане сервиса и качества общения с клиентами. За крестик на карте он запросил $50! Настоящий кровопийца. Крамп вполне типичен для мира Некрономикона; у этого парня отсутствует душа как таковая, он — тело. Тело, которое продает нашему Уильяму мелочи по чертовски высоким ценам.

Библиотекарь Сандерс

Увидев этого старичка в первый раз, я почему-то подумал о гримерах. Хотя какие, к черту, гримеры в компьютерной анимации?! Как библиотекарь продолжает жизнедеятельность с такими кругами под глазами — загадка. По-видимому, это очередная фишка игры: опять живой мертвец. Сандерс здорово нам поможет в переводе Некрономикона

Часть II: Подземелье

Сделав пару шагов, вы очутитесь в полной и абсолютной темноте. Чиркните спичку на факеле справа. Продвигайтесь так, используя спички на факелах, развешанных по стенам, дальше. Факелы будут не на каждом шагу, так как запас спичек ограничен. Дойдя до решетчатой двери, сверните в деревянную дверь налево и используйте свою последнюю спичку на канделябре в комнате.

Войдя в комнату, сделайте шаг в сторону темного глобуса, стоящего в углу комнаты около стола, и поверните направо. Между красными шторами находится рычаг — дерните за него. Последует непонятное движение решеток, и вас попросят вставить второй диск.

Вставив второй диск, вы обнаружите, что потеряли все предметы из inventory, кроме пирамидки и бумаг, которые хранились в отдельной кнопке. Теперь повернитесь к столу и возьмите зажигалку. Выйдите из комнаты и пройдите туда, где до этого была решетчатая дверь. На стене висит фонарь; включите его с помощью зажигалки — ура, наконец-то появился свет! Впрочем, осветил он довольно мрачный видок. Пройдите через деревянную дверь и СОХРАНИТЕСЬ! Так как скончаться в этом месте будет весьма не сложно.

Войдя в комнату с дырами в полу, вы будете наблюдать душераздирающую сцену, в которой у вас опять отберут свет. Опять!!! Счастье оказалось таким недолгим... Не вздумайте делать шаг вперед: провалитесь в дыру, и гамовер. Сделайте два шага вправо, в темноту, и отыщите на стене факел. Используйте зажигалку. Света от факела хватит буквально на несколько секунд, поэтому в темпе вальса проделайте следующее: минуя отверстия в полу, пройдите к подсвеченному синим алтарю три шага, подберите топор справа снизу и возвращайтесь. Выйдите из помещения, пройдите освещенную комнату (в ней возможность сохранения отсутствует) и в темном коридоре засейвитесь. Уф. Вероятно, трюк с маневрированием между дырами придется проделать несколько раз.

Возвращайтесь в комнату с рычагом. Осмотрите хорошенько сундук слева от двери и вскройте его замок с помощью только что добытого с таким трудом топора. Возьмите ключ, лежащий на книгах. Достаньте фонарь и включите его с помощью все той же зажигалки. Теперь свет снова в наших руках! Осмотрите комнату

● *«Я собираюсь расшифровать Некрономикон. Принесите мне побольше книг, и поскорее!!!»*

хорошенько, пройдите в бывший ранее темным угол комнаты за столом. Осмотрите шкаф и откройте его с помощью ключа из сундука. Из шкафа прикарманьте канистру и ящик, полный всякой всячины, который станет четвертым постоянным элементом вашего inventory, то есть получит прописку в левом нижнем углу экрана. Там находятся драгоценные камни, подозрительного вида инструменты, некий «Ключ Древних» и баночки с разными маслами и химическими составами. Позже все это пойдет в дело.

Сделайте шаг вправо и подойдите к столу. На нем лежит красная книга — «Книга клятв». Возьмите ее. Теперь сделайте еще один шаг дальше вглубь комнаты и поднимитесь по ступенькам. Из книжной полки заберите книгу «Духи дня». Возвращайтесь в светлую часть комнаты и зайдите за глобус. Там вы обнаружите книгу «Бореллус», лежащую на подобии алтаря; откройте ее и вырвите страницу.

Теперь выходите обратно в подземелье, поворачивайте налево, затем направо и проходите в дверь. С первого взгляда кажется, что перед вами двойная дверь, но на самом деле это своего рода развилка. Сворачивайте направо и идите вперед, пока не достигнете комнаты с кучей коробок и гробом. Посмотрите в гроб: там находится вполне конкретный труп. Не погнушайтесь и осмотрите его руку: ага, под ней находится ключ. Бр-р, мерзость какая. Берите ключ и возвращайтесь в комнату с дырами в полу. Следуйте направо, держась стены, пока не дойдете до решетки прямо перед вами. Откройте ее с помощью отобранного у мертвеца ключа, проходите в следующую за решеткой деревянную дверь; вы очутитесь в лаборатории.

● *«Плохой» конец: Древние приходят на землю. Небо чернеет, жители разбегаются во все стороны. Надо сказать, плохой конец мне понравился гораздо больше.*

Итак, мы в лаборатории. Опять кромешная тьма... Сколько можно?! Ладно, придется смириться и сделать четыре шага, держась правой стороны лаборатории. Вы должны наткнуться на зеленую дверь. Войдите в нее, сделайте шаг к печке и повернитесь направо. Посмотрите вниз: о, лопата! Берите лопату и зачерпните ею угля из коробки рядом. Положите уголь в печку. Потом еще раз и еще — пока печка не будет забита до отказа. Теперь достаньте канистру и облейте все это бензином. И подожгите зажигалкой. Горит? Отлично. Теперь потяните за рычаг слева, чтобы закрыть решетку печки. Отойдите назад и посмотрите на рычаги, находящиеся сверху. Потяните за тот, который посередине, и поверните ручку справа.

Теперь выходите из комнатки и двигайтесь, держась левой стены вперед, пока не наткнетесь на сундук, стоящий на полу. Повернитесь назад и отыщите колесо на кране. Поверните его. Теперь сделайте шаг вперед в направлении сундука — вы очутитесь около двери, из которой зашли в лабораторию. Поверните налево и нащупайте курсором коричневую коробку на стене, кликните и по ней, откройте ее и дерните за рычаг. Ура, наконец-то появился свет! Вообще, все время, начиная с того момента, как зашли в подземелье, мы только за него и боремся — за освещение.

Идите направо к столу с красной книгой. Сделайте шаг вглубь комнаты и осмотрите нижние полки большого шкафа с растениями. Возьмите немного молочая (находится над широченной полкой с чесноком), а также ключ и несколько серых кружочков, похожих на резиновые прокладки для кранов из самого нижнего ящика. Теперь сделайте шаг вперед по направлению к раковине и выловите из нее шприц.

А вот сейчас начнется совершенная чертовщина. Продолжайте идти вглубь комнаты, пока не увидите слева некое странное приспособление с колбой. Осмотрите машину и нажмите среднюю кнопку слева. Поворачивайте рычажок справа до тех пор, пока машина не станет говорить с вами загробным голосом. Вы сможете общаться с ней с помощью кнопок с лампочками. Поболтайте с ней, пока она перестанет говорить; вам будет сообщено о том, что нужно сделать. А сделать нужно некий состав, ингредиенты которого отсутствуют.

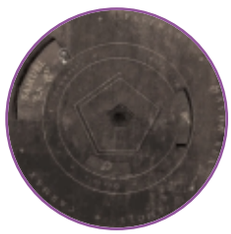
Теперь отступите на пару шагов назад и подойдите вплотную к стенке, на которой стоят бутылки. Возьмите сначала вторую бутылку слева на нижней полке.

Знаете ли вы, что...

Некрономикон — это не что иное, как Книга Мертвых, в которой записана формула для открытия ворот между двумя мирами. Сами ворота располагаются в шести городах Древних, разбросанных по всей планете. К сожалению, по ходу игры воочию посмотреть на Некрономикон нам не удастся: он будет переводиться библиотекарем, а затем его украдет докторо Эглтон. И использует в грязных целях.

Повернитесь и осмотрите стеклянную колбу — она стоит посередине стола на деревянной подставке. Вылейте в нее содержимое бутылки. Теперь повернитесь к бутылкам снова и возьмите шестую бутыль слева. Залейте ее в колбу: вы должны получить радиоактивную смесь, светящуюся зеленым светом. Достаньте шприц и залейте содержимое колбы в него. В мозги будет введена инъекция этой чертовой смеси, и теперь говорящая машина сможет вещать сколько угодно. Послушайте, что она вам скажет, понажимайте разные кнопки; увы, набор ее фраз невелик. Чтобы ее включить, снова нажмите среднюю кнопку и поверните рычаг до предела.

Теперь сделайте шаг вперед. Вы наткнетесь на зеленую плашку с кругом. Осмотрите круг — это замок, похожий на тот, что пришлось открывать, когда входили в подземелье. Вот изображение правильного расположения элементов на круге.



Набрав правильные символы, достаньте ключ из ящика с растениями и вставьте его в открывшийся проем в центре. Пора двигаться дальше.

Поверните налево и сделайте пять шагов, держась самой крайней из полок слева. Еще раз поверните налево и возьмите кувшин с маркировкой EL — это единственный из всех кувшинов, который дает вам предмет в ваш inventory. Теперь возвращайтесь на центральную линию комнаты и заходите в двери, которые расположены прямо напротив тех, в которые вы вошли. Поверните направо и спуститесь по маленькой лесенке в комнату. Подойдите к столу, находящемуся слева, достаньте черные кружки, которые вы подобрали в ящике с цветами, и используйте их с неким подобием канделябра справа от стола. Теперь откройте чемоданчик с камнями и бутылками, занимающий в вашем inventory «особое положение», и достаньте оттуда баночку под названием «Стиракс». Поставьте ее все в тот же как-бы-канделябр. Теперь возьмите зажигалку и подожгите все это.

Откройте ящик снизу стола. Возьмите там бумажку с надписью Eliphas Levy (EL — так же, как и на надписи на горшке). Посмотрите на пентаграмму на полу. Положите на нее бумажку. Достаньте прах, который вы взяли из горшка, и высыпьте его на пол. Вытащите молочай из инвентаря и тоже киньте на пол. Теперь достаньте бриллиант из кейса и подожгите все это. Последует длинная сцена, в ходе которой вы поговорите с духом и убьете Эдгара Уитчерли. Пока вы еще в психушке, не забудьте осмотреть труп бывшего приятеля и забрать у него ключ. Кстати, если вы хотите побродить по больнице, то, выйдя из камеры и пройдя несколько шагов по этому веселому заведению, вы наткнетесь на уже знакомого парня, который поджидал нас в самом начале игры в доме Эдгара Уитчерли. Метким ударом в челюсть он вырубит нашего героя, и... гамовер.

Часть III: Расследование

Направляйтесь в дом Эдгара. Как только вы войдете в него, поверните назад и осмотрите пол перед входной дверью. Там будут валяться бумаги. Заберите их. Теперь пройдите в столовую и отыщите бумагу, лежащую на полочке справа. Взяв ее, направляйтесь в дверь между лестницами. Откройте ее с помощью ключа, который вы сняли с трупа Уитчерли, и входите в комнатушку. В ней возьмите упаковку (она находится рядом с дверью), маленькую статую с полочки слева и, открыв сервант, прихватите Некрономикон. Возвращайтесь в свой особняк и покажите

• *Интересная фигура, ничего вам случайно не напоминает?*

Персонажи

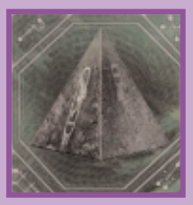
и предоставит карту, на которой мы будем рисовать расположение древних городов. В ходе перевода нам придется основательно побегать по библиотеке в поисках нужных страничек в книженциях. Каждый раз при нашем появлении в кабинете он будет встречать нас словами: «Ну, чего нашли?» Настоящий библиотечный маньяк. Впрочем, из всей ватаги уродцев, которых нам придется встречать в игре, этот наиболее симпатичный.

Мистер Мясо

Этот красавчик, безусловно, местный фаворит и гроза всего женского населения окрестных городков. Чтобы вызвать Мистера Мясо к, так сказать, жизни, нам придется высыпать на пентаграмму на полу подземелья самые разнообразные предметы, начиная от алмазов и заканчивая щепоткой молочая. В общем, побороться за него придется изрядно. Зато в благодарность за наши труды Мистер Мясо пошамкает весьма важную информацию, благодаря которой станет наконец понятно, чем же мы на пару с Уильямом вообще занимаемся. Народ требует Мистера Мясо на бис, но, увы, он явит нам свою смазливую мордашку всего один раз. Покойся с миром.

ПРЕДМЕТЫ

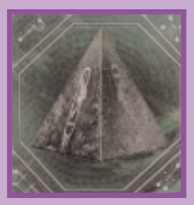
Магическая пирамидка — это



ключ, необходимый для того, чтобы вскрыть «охранную систему» города Древних. Эдгар Уитчерли передаст ее вам в самом начале игры и попросит никому ее не отдавать, в том числе и ему — это, вероятно, был последний всплеск его собственного сознания. Именно благодаря этому наш Уильям получит шанс остановить Хершелла и спасти планету. Пирамидку вам придется применить всего один раз у входа в город Древних.

Топор Стикса — непонятного происхождения оружие, за которым вам придется пуститься в смертельно опасное путешествие между проходами в полу в подземелье Хершелла. Он располагается на алтаре и, вероятно, применялся для осуществления жертвоприношений Древним. Нам же он понадобится для вполне мирных целей: мы вскроем с его помощью сундук, из которого достанем канистру и осветим себе путь в подземелье. Видимо, это не единственное его применение. Если что узнаете — пишите.

Зажигалка — наиценнейший предмет в наших подземельных скитаниях. Сколько раз придется прибегать к ее услугам — страшно представить. Мы будем использовать ее для зажигания фонаря и вызова духов умерших, а именно Мистера Мясо. Последний факт наталкивает на мысль о том, что зажигалка-то совсем не простая. Ведь и найдем-то мы ее не где-нибудь, а в комнате Грегори Хершелла! А у этого колдуна простого ничего не бывает.



Некрономикон доктору Эглтону. Он посоветует вам ехать в библиотеку — на вашей карте появится новая локация. Езжайте туда.

Пройдя через двери, вы попадете в главный зал библиотеки. Народу — никого, видать, в то время библиотеки тоже не были особо популярным заведением. Идите вперед, пока не дойдете до лестницы, и заворачивайте в дверь налево. Там сидит библиотекарь Сандерс, с его темными кругами под глазищами сам похожий на злого колдуна. Он попросит вас помочь ему в переводе Некрономикона и принести несколько книг из отдела оккультных наук. Выходите из его комнаты и сворачивайте налево. Сделайте пять шагов вперед, затем снова сверните налево и подойдите к окну. На полке, стоящей под окном, возьмите книгу «Луна — ворота души». Возвращайтесь к Сандерсу и отдайте ему эту книгу. Теперь он не сидит за столом, а стоит около него — видимо, очень ему нравится переводить Книгу Мертвых. Зато вы можете посмотреть через плечо на то, что же он там копает. Наш герой произносит (цитирую): «Надо узнать, что это за дракон и козел с двумя лунами...» Чтож, надо — значит надо. Налюбовавшись на странную писанину, выходите из его комнаты и идите в прямо противоположные двери. Там спуститесь по лестнице, входите в помещение через правую дверь и отыщите книгу «Красный дракон» — она находится в дальнем шкафу слева. Взяв книгу, отнесите ее Сандерсу.

Поговорив с библиотекарем, выходите из его кабинета, сворачивайте налево, затем опять налево, затем направо и пройдите три шага вдоль книжных полок. Подойдите к окну и возьмите с полки под ним книгу «Язык посвященных». Отнесите и эту книгу Сандерсу. На этот раз он даст вам карту. Хорошенько осмотрите ее. С картой придется поработать. Используйте с ней предметы в следующем порядке и в конкретных местах карты: статуэтка ставится на слово South на надписи South Atlantic, карточка ставится на восточную часть Африканского континента (рядом с рекой Конго), упаковка ставится на красную часть Южной Америки, письмо — чуть выше и левее Черного моря, газета ставится на Гренландию. Теперь кликайте на Гренландию, Южную Америку, Южную Атлантику, Европу, Южную Атлантику, Европу, опять Европу и Новую Англию. Должна образоваться шестиугольная звезда. Теперь на вашей карте появится еще одна локация. Направляйтесь туда.

Часть IV: Город Древних

В этом месте находятся четыре конструкции, тремя из них вы можете манипулировать. Вы должны выставить их так, чтобы они подходили под символы, нарисованные на пирамидке, которая была дана вам в самом начале игры Эдгаром Уитчерли.

Правильное расположение конструкций смотрите на картинках.

Засим пойдем дальше. Как только вы расставите положения конструкций правильно, в самой большой из них откроется маленькая дверка. В ней находится отверстие для ключа: достаньте «Ключ Древних» из кейса со всякой всячиной и вставьте его в это отверстие. Дверь опустится, и вы увидите еще одну панель. Поставьте в нее призму — вам станут доступны три других. Часть самой большой конструкции подвинется. Теперь направляйтесь к пирамиде с края круга и щелкните на ее грани. Последует движение. Обойдите образовавшуюся дыру в земле и спускайтесь вниз.

Идите вдоль тоннеля, пока не окажетесь у развилки. Спускайтесь в нижний тоннель посередине. Двигайтесь вперед, никуда не сворачивая, пока не дойдете до

● *Вот изображения, на которых конструкции поставлены правильно.*

каменного круга с четырьмя символами, нарисованными на нем.

Перемещайтесь в направлении, на которое указывает символ со стрелкой; старайтесь держаться левой стены настолько близко, насколько это возможно. Следуйте в этом направлении, пока не достигнете каменного мостика. Перейдите его и направляйтесь во второй тоннель справа от моста. Пройдя пару шагов и наткнувшись на очередную развилку, выбирайте левый тоннель и заходите в него. Шагнув еще пару раз и оказавшись у очередной развилки, развернитесь и ныряйте в правый тоннель. Через четыре шага вы увидите зеленый свет вместо привычного сине-серого. Заходите в зеленый тоннель.

В зеленой комнате подойдите к пьедесталу, осмотрите его и кликните по нему. Он опустится, открыв несколько рядов кнопок. Нажмите все кнопки в средней колонке — откроются ворота справа. Заходите в них. Попав в помещение, обернитесь и исследуйте штуковину в стене, затем нажмите ее. Повернув колесо, вы закроете ворота, через которые зашли, и откроете проход и другие ворота, ведущие в ту же комнату с пьедесталом. Кроме того, колесо включит таймер. Итак, что вы должны сделать: ныряйте в средний тоннель, проходите в железную дверь, затем опять в средний тоннель, опять в железную дверь и так еще раз пять. В итоге вы выйдете в комнату с пьедесталом, и закрытая раньше дверь будет убрана. Быстро проходите в нее. Времени должно хватить с избытком. В результате вы окажетесь в огромной круглой комнате с кучей писанины, разбросанной по стенам.

Проходите в треугольный проход и идите, идите, идите... Пока не выйдете в огромный зал со шпилем, виднеющимся вдалеке. Следуйте прямо, потом сверните налево и спускайтесь по платформе вниз. Дальше идите в сторону от шпиля к стене и опять спускайтесь по платформе вниз. Последует небольшая сценка, в ходе которой вы будете пытаться догнать путника, одиноко идущего по земле, но увы... Теперь идите направо и обходите здание. Придется сделать МНОГО шагов, прежде чем вы дойдете до поднятого над землей входа в башню. Оказывается, нашему герою залезть туда не проблема, поэтому на следующем шаге вы уже находитесь внутри.

Через несколько шагов вы достигнете пьедестала. Осмотрите его, затем нажмите белую кнопку посередине. Откроется дверь, и на круге появится зеленый символ; похоже, особого практического значения для прохождения игры он не имеет, но, по крайней мере, вы будете знать, что все делаете правильно.

Выбирайте правый тоннель и идите по нему, пока не достигнете еще одного пьедестала. На нем нажмите черную кнопку слева. Теперь снова идите направо (таким образом вы ходите по контуру звезды). Придя к следующему пьедесталу, нажмите левую белую кнопку. Идите опять направо. Придя к пьедесталу, нажмите среднюю черную кнопку. И опять направо. Затем — правую белую кнопку. А теперь что? Направо. Какую кнопку? Правильно, правую черную. В какой коридор? Именно тот самый. Вы окажетесь у первого пьедестала. Сделайте пару шагов в левом коридоре (удивлены, не так ли?), потом поверните... эх... направо и заходите в дверь. Подойдите к пьедесталу в центре и разложите на нем пирамидки следующим образом.

Проходите в проем между двумя колоннами, повернитесь так, чтобы смотреть на проход, из которого только что вышли (вы должны видеть пьедестал, в котором только что устанавливали пирамидки). Теперь поверните направо и идите в первый попавшийся проход. Поверните направо еще раз и выбирайте второй проход, ведущий к кнопке, которая торчит в стене. Подойдите к кнопке и нажмите ее. Повернитесь на 180° и пройдите два шага в направлении небольшого квадратного прохода. С правой и с левой стороны углубления будут находиться кнопки. Нажмите обе, затем отойдите к стене назад. Сворачивайте направо, затем налево, снова налево, прямо, затем поверните направо. Вы наткнетесь на дверь, рядом с которой находятся кнопки. Нажмите правую, проходите в открывшуюся дыру, идите прямо, направо, направо и снова прямо. Потом налево, налево, налево, поверните направо и увидите еще одну такую дверь. Нажмите правую кнопку и ныряйте в образовавшийся проход. Налево, направо, прямо — и вы у следующей двери. Нажмите правую кнопку и проходите в отверстие слева. Прямо, направо, прямо, поверните налево — последняя дверь. СОХРАНИТЕСЬ ЗДЕСЬ!!! Нажмите правую кнопку и проходите через дыру слева. Идите по дороге, пока не достигнете помещения с несколькими колоннами и дверь.

У вас не так много времени: если вы не сможете открыть замок до того, как жуткий голос перестанет вещать на своем препротивном языке, вы увидите «плохой» финал. Между прочим, на это действительно стоит посмотреть! Ну а для того, чтобы полюбоваться «хорошим» финалом, сделайте вот что. Смотря в направлении от двери, кнопки нумеруются от 1 до 7 начиная с левой. Нажмите их в таком порядке: 2, 3, 5, 4, 2, 6, 4, 7, 2, 1. Как только дверь откроется, идите к человеку, стоящему за алтарем, и кликните по нему. По-моему, этот человек — тот самый доктор Эглтон. В общем, конец игры, наш герой парализован, Земля вертится, все довольны, а у вас по ночам кошмары. Приятных сновидений! MG

Знаете ли вы, что...

Генри Хершелл — это прадед Эдгара Уитчерли, причем, судя по всему, дух Хершелла вселился в Уитчерли по его собственному желанию. В одной из книг, хранящейся в библиотеке Стэнтона, можно найти текст заклинания, которое восстанавливает душу предка в теле потомка, используя всего лишь прах умершего прародителя.

ПРЕДМЕТЫ

Некрономикон — гигантская книженция, написанная сплошь непонятными письменами и древними символами.

К сожалению, посмотреть воочию на Некрономикон нам не удастся: все ограничивается созерцанием его в нашем inventory. Более того, мы его даже применить-то нигде не сможем. Так что им остается только гордиться. Находится он в шкафу в подвальной комнатке дома Эдгара Уитчерли.

Еще одна магическая пирамидка, вернее, три пирамидки, которые мы получим в обмен на первую у входа в город Древних.

С их помощью мы будем открывать замок на двери в башне Древних, которая ведет в лабиринт, предшествующий финальной двери. Символы, нарисованные на пирамидках,— часть магической формулы, записанной в Некрономиконе. С ее помощью будет открыт портал между двумя мирами, если вы, конечно, этому не помешаете.

ИНТЕРВЬЮ СЕКЬЮРИТИ, или Операция «Телепортация»

Здравствуйте! Меня зовут Калхун, и я — сотрудник охраны исследовательского комплекса Блэк Мэса. Обыкновенный, заурядный охранник. Таких, как я, многие тысячи на многих сотнях предприятий. Но инцидент, который произошел в Мэсе, выходит за рамки обычного, и сегодня я решил все-таки сделать официальное заявление для прессы, открывая глаза общественности на то, что же произошло на самом деле. Как вы все, наверное, знаете, центр был взорван. Поверьте, причины на то были. Желающие могут ознакомиться с фотографиями, которые я умудрился сделать в тот день. Поверьте, кадры незабываемые! Ну а теперь — о главном...

Сергей Аверин aka Index

Паспорт

Half-Life: Blue Shift

Жанр: action
Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Sierra Studios

URL www.sierrastudios.com

Поверхность

Этот рабочий день, как всегда, начался с поверхности. Сев в вагонетку, я расслабился. Репродуктор нес приевшуюся чушь относительно того, что такое Исследовательский центр Блэк Мэса (Black Mesa Research Facility), куда направляется вагонетка, какая температура за бортом и прочая.

Опасное положение

Выйдя на своем уровне (всегда удивлялся — как только эта машина знает, куда именно нужно ехать?), я столкнулся со своей первой проблемой — дверь не хотела принимать карточку доступа. Коллега поприветствовал меня из-за закрытой двери и попытался открыть ее сам. С третьей попытки удалось. Он сказал, что проблемы с информационными потоками зафиксированы во всем здании и никто пока что не может их решить. На развилке, как обычно, открылся выбор: направо — к лабораториям H-E (H-E Particle Labs). Это и есть место моей постоянной работы — патрулирование лабораторий H-E. Что там исследуют — не моего ума дело. Для меня главное — чтобы все всем были довольны, никто никому глаза не выцарапал и всякая зараза не просочилась на планету.

Вот негодяй! Ему на смену заступать, а он компьютерных монстров мочит. Хотя, с другой стороны — пусть попрактикуется. Ведь спустя каких-то несколько часов ему придется встретиться с этими гадами лицом к лиц... К мордам!

Направо я всегда иду в последнюю очередь. Сначала налево — к комнате отдыха и сектору охраны №3 (Refreshments & Area 3 Security). Перед работой полагается переодеться и навести марафет. Я спустился вниз, перетер новости с парнем за стойкой и направился в раздевалку (Personnel Facilities). Мой ящик оказался почему-то распахнутым настежь... Гхм. Облачившись в кевлар, спустился в арсенал (Armory) за своей пушкой. Это всего лишь глок, но я люблю это оружие. Захватив

Оружие

Холодное

Фомка

Оружие и инструмент в одном флаконе. Радиус действия отсутствует, зато в ближнем бою — исключительное по мощности оружие. Не рекомендуется использовать при условии наличия боеприпасов. Нужна для разрушения, в частности — ящиков.

Полуавтоматическое

Глок

Полуавтоматический пистолет, табельное оружие секьюрити. Достаточно эффективен. Средняя дальность и средний наносимый урон. Магазин на 17 патронов, всего можно переносить 250 зарядов. Второстепенная функция — быстрая стрельба.

Кольт

Мощный револьвер, дается офицерам секьюрити взамен глока. Весьма эффективен. Средняя дальность, высокий наносимый урон (можно считать ручным шотганом). Барабан на 6 патронов, всего можно переносить 6 барабанов. Недостаток — медленная перезарядка.

Автоматическое

Автомат

Прототип M16, самое скорострельное оружие. Высокая дальность и точность, средний урон. Рожок на 50 патронов, используются те же патроны, что и в глоке. Подствольный гранатомет типа M203.

Шотган

Ну его представлять не нужно. Высокая убойная сила, но совершенно неэффективен на дальних дистанциях. Максимум — 8 зарядов в стволе, всего можно унести 125 зарядов. Второстепенная функция: выстрел из двух стволов (укладывает любого противника).

● *Архитекторы постарались… Но вы губки-то закатайте обратно — по этим красотам вам побегать не доведется. Это же сектор A, а Калхун работает в секторе C. Так сказать, почувствуйте разницу. Кому на таких просторах нежиться, кому нечисть бить.*

обоймы со стрельбища (не люблю попадать в переделки с пустым магазином), вернулся в главный зал сектора охраны и получил инструкцию от распределителя: в секторе G у персонала возникли проблемы с основным лифтом. Надо разобраться, в чем тут дело.

Вернувшись к двери, ведущей в лабораторию, я поприветствовал другана и прошел внутрь. Известный до дюйма коридор привел к остановке вагонетки. Ученый сказал, что ждать транспорт бесполезно, и я решил воспользоваться служебным проходом, спустившись по лестнице (Maintenance Access). Дойдя до высоковольтного распределительного щитка, первым делом я дал напряжение на освещение. Рубильник находился справа, это запоминается еще со времен ознакомительных «туров» секьюрити, когда меня вводили в курс дела. Отодвинув бочку плечом, вошел и включил свет справа. Прошел по коридору, поднялся по лестнице и вошел в дверь. Ага, значит, по сектору H вагонетка пока разъезжает! Ну и на том спасибо…

Я пересек пути и поднялся по лестнице к лифту сектора G (Sector G. Main Access Lift). Двое ученых уже ждали внутри (им нужно было спуститься с первого до четвертого уровня). Точнее, ждали-то они, конечно, не меня, а мою карточку-пропуск, которая активирует лифт принудительно. Ну это так, поворчал немножко… ОК, мистеры белые халаты, начнем погружение. До четвертого уровня лифт ехал практически нормально. Но внезапно что-то где-то взорвалось — лифт просто взял и упал. И, несмотря на то, что я все еще был несколько шокирован, нужно было идти и разбираться с тем, что же произошло.

По зову долга

Очнувшись, я увидел, как прямо передо мной какая-то тварь пожирала моего коллегу. Фу, какая гадость! Первый же выстрел вспугнул ее, и та скрылась за поворотом. Я подобрал фомку (буду использовать как холодное оружие) и осторожно высунулся из-за угла. Оказалось, этих мерзостей двое. С виду похожи на сюрреалистические окорочка на лапках, а тявканье — как у собаки. Вот пусть «собаками» и будут для облегчения повествования. Прикончив их меткими выстрелами, я попытался открыть дверь внизу, но тщетно. Тогда я пошел в обход, по пути пробуя свое новое оружие в действии — деревянные ящики разлетались, как картонные. Вообще, судя по указателю у лифта, я попал на «Склад всякой всячины» (Small Materials Storage Area). Вандализм настолько увлек меня, что я даже не заметил, как перебил все ящики до последнего. Находился я в комнате со щитком на стене и плакатом «Осторожно! Обесточить перед ремонтом» (Warning! Disconnect before attempting maintenance). Ну электрик-то я знатный — хватаю фомку и со всей дури бью по щитку. Е-мое, что ж я сделал-то? Во всем отсеке погас свет. Даешь фонарик!

На ощупь вернулся к той двери, куда ломился сначала (Level 4: Security clearance). Теперь поддалась. В комнате с лужами на полу познакомился с новыми тварями — самыми противными. Лягушки лягушками! Только челюсти и повадки, как у зубастиков. Лужи на полу оказались вовсе и не лужами, а кислотой, поэтому пришлось прыгать со стола на стол. В комнате напротив той, откуда я пришел, сидело еще одно земноводное. Да еще за бочками спряталось, чтобы не сразу заметил. Дрянь! Поднялся наверх по лестнице, а там… ученый! Вот

Сержантские советы

Лично у меня безбожно глючил фонарик. Только, значит, заползаешь в какой-нибудь тоннель. Там темно, как… не скажу где и у кого! И тварей чертова прорва. А в кого и куда стрелять — не понятно. Так вот, чтобы избавиться от этого глюка, запустите игру с параметром-console. Теперь в игре нажмите тильду (~) и напишите impulse 100. Вот вам и фонарик. Введете еще раз — вот вам и нет фонарика.

● *У господ возникли проблемы с лифтом — точнее, с кодом доступа к запуску лифтового механизма. Если бы знал, чем этот крестовый поход закончится, отправил бы этих лодырей стирать ступеньки на служебной лестнице.*

неожиданность. «Чего, — говорю, ты тут делаешь?» А у него, оказывается, паранойя! Думает, что всю станцию захватили пришельцы и того и гляди всех людей порешат. Но совет дал дельный — воспользоваться каналом. Подхожу, значит, к краю и сигаю за решетку прямо на бочки с радиоактивными отходами. Иду по коридору, сажусь в транспортер, только активирую — появляются еще две «собачки». Типа только меня и ждали. Ну я не растерялся — изрешетил их, хоть под ситечко используй! Слева от меня — северный тоннель (North Tunnel), справа — южный (South Tunnel). Зашел я в дверь справа от ворот северного и активировал доступ к южному. Туда и направился. Повилял между контейнерами и перестрелял еще трех «собачек». Четвертая пряталась за дальними ящиками. Если бы я за аптечками не полез, так бы и не нашел. Присел и протиснулся под полуоткрытыми воротами (их блокировал ящик) — еще один товарищ по борьбе (увы, окочурившийся). Ну, думаю, хоть жилет твой возьму. Пригодится.

Теперь о проблеме с подъемником. Не просто, ребята, весьма не просто. Долго голову и колени ломал, пока додумался. С помощью манипулятора (Crane control unit) я выставил левый кран на уровне двух третей контейнеров за ним, а правый — там, где кончается лестница. Вот когда я наконец запрыгнул на лестницу. Прыгал в следующей последовательности: ящик — подъемник — контейнеры — подъемник — лестница. С лестницы я попал в помещение с тремя новыми монстрами. У меня почему-то возникла ассоциация — импы. Только те плевались огнем, а эти — электричеством. Ну да пусть будут импами. Из этой же комнаты — лестница вниз, на уровень B-03. Этот сектор именуется «Сточная канава» (Drainage Canal. Waste crushing and disposal). Бежал до тех пор, пока не наткнулся на лестницу в полутора метрах от себя. Прыгнул с разбега и еле успел уцепиться (получилось не с первого раза — пришлось оперативно выбираться по лестнице за углом). Уже наверху завернул вентиль — это перекрыло горячий пар. Спустился по соседней лестнице и перекрыл еще один вентиль. Коридор «красных фонарей» привел меня к застенку с надписью «Выход сточного канала» (Drainage Canal Exit) с дохлым ученым на полу. Да и черт бы с ним, главное — на полу лежал мой родной шотган! Забрав его, я в приподнятом настроении поднялся наверх и добежал до контрольной рубки. Активировал кнопку и перебил импов, спустившихся на лифте.

Я присел и, еле протиснувшись в узкое окошко, прыгнул в канал. Вода как-то сразу взбодрила. Ух ты! Ну и течение здесь, надо выбираться. Единственное доступное место — платформа лифта (к сожалению, в нерабочем состоянии). Откуда здесь ящики? Ага, вспомнил, в дренаж спускают ящики, пришедшие в негодность. Воспользуюсь! С трудом забравшись на один, я пригнулся, чтобы не упасть обратно в воду, и тут же прыгнул на турбину. Клянусь честью, это было нелегко. Поднимаясь по лестнице, я стал свидетелем того, как какие-то люди сбрасывали трупы охранников в воду. Вот ведь твари! Ну да ладно.

● *Во всем центре большие проблемы. С электричеством, с информационными потоками… Да и вообще — проблематичное здание. Теперь приходится напрягать ребят. Сегодня этот парень подрабатывает швейцаром.*

Захваченный груз

Коридор привел к еще одной лестнице, а та — на поверхность. Здравствуй, солнце! У грузовика заняли диспозицию два кибернетических пулемета. Надо вспомнить, чему учили на стрельбищах: с четырех точных выстрелов пулеметы накрываются медным

● *Программный баг. Уж на что я только не шел, какие ужимки и прыжки не вытворял. Ан нет! Стоит этот гад, в ус не дует и меня в упор не видит. Уже две обоймы в него выпустил и все впустую… Чтоб тебе неладно было!*

Нечестная игра

Запустите игру с параметром -console. Перед тем как загружать сохраненную или начинать новую игру, откройте консоль тильдой и введите sv_cheats 1. Теперь можно вводить коды:

God — режим бога
Notarget — невидимость
Noclip — режим прохода сквозь стены
Impulse 101 — все оружие
Sv_gravity x — изменяет гравитацию от 800 (норма) до 0 (отсутствие)
Sv_accelerate x — изменяет дальность прыжков: 10 — норма, больше — дальше
Skill x — изменяет уровень сложности игры: 1 — простая, 3 — сложная

Оружие

Арбалет

Исключительно эффективен на дальних дистанциях. Абсолютно бесшумен. Пять стрел в «обойме», колчан рассчитан на 50. Второстепенная функция — включение/выключение оптического прицела.

Тяжелое

Базука

Она и в Африке базука. Используется для выноса техники и боссов (таких, как пчеловод, например). Одна граната в стволе, 5 — за спиной. Второстепенная функция — включение/выключение лазерного прицела.

Лазер

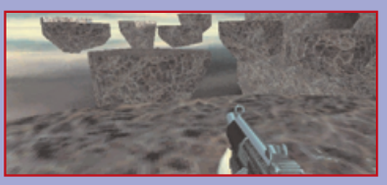
Мощная установка, стреляющая на дальние расстояния. Лучи имеют характерное свойство отражаться от стен и пола. Используются мощные батареи, рассчитанные в общей сложности на 100 зарядов. Второстепенная функция — накопление энергии, более мощный пучок энергии.

Излучатель

По всей видимости, бьет электричеством.
Без ограничения дальности стрельбы. Заряжается теми же батареями, что и лазер. При попадании раскладывает врага на молекулы.

«Осиное гнездо»

Чудо враждебной техники. Портативный улей с осами или пчелами. Выпускаемые «заряды» самонаводящиеся, реагируют на движение. Бесконечен, так как осы, выполнив свое черное дело, возвращаются обратно. Второстепенная функция — быстрая стрельба по одной мишени. Максимум — 8 особей.



Оружие

Взрывчатка

Граната

Осколочная типа лимонки. Наподобие базуки, только локального значения. Идеальна при уничтожении врагов из-за угла, а также при скоплении супостатов. Максимум — 10 единиц.

Напольная мина

Прототип противопехотной мины «Клеймор». Детонирует при нажатии кнопки на дистанционном пульте. Мощность аналогична гранате. Максимум — 5 единиц. Второстепенная функция — выкидывание нескольких мин в одно и то же место.

Настенная мина

При установке активирует светодиод, фиксирующий расстояние до препятствия. При изменении этого показателя взрывается. Идеальна для уничтожения двигающихся целей, особенно преследующих солдат. Максимум — 5 единиц.

«Живая» мина

Еще одно ноу-хау инопланетян. Кибернетический организм, настроенный на убийство всего живого. При забрасывании на территорию начинает судорожно искать любую двигающуюся цель. Найдя таковую, сначала ведет себя, как лягушка, а напоследок взрывается. Осторожно! При отсутствии видимой мишени нападает даже на забрасывающего.

тазом. В грузовике, который они, по всей видимости, охраняли, я нашел запас взрывчатки (десяток гранат и пару мин), а в ящике — аптечку. Теперь нужно сориентироваться. Как пить дать помнил, что на стенде рядом с выходом из дренажа были указатели: «Налево: полигон и склады», «Направо: южный выход» (Train Yard, Freight Warehouse, South Exit).

Ну что ж, побежим налево. Ворота с готовностью приняли карточку доступа, а длинный тоннель привел к очередной картине убийства. Надо было снять с охранника бронежилет — ему уже не пригодится. А вот и новая пушка — кольт! Свернув за угол, я увидел, как наших парней не по-детски мочат. Скорее на помощь! Ан нет, ворота закрылись прямо перед носом и на сей раз отказались подчиниться пропуску секьюрити. Ну да ладно, вернулся к машине и прострелил бочки с горючим. Взрывной волной открыло дверь, а поворот вентиля открыл люк в паровой тоннель (Steam Tunnel).

Гхм... Суетящаяся мошкара на полу подсказывает, что можно натолкнуться на лягушек. Так и есть — парочка поджидала за углом. Предостерегающие надписи на стенах «Осторожно! Трубы подачи горячего пара» (Danger! High temperature steam pipes) наводили на мысль, что от них стоит держаться на почтительном расстоянии. Ага, вот и дверь, открываемая вентилем. За ней коридор с еще одной лягушкой. Несколько поворотов и отсек сброса давления пара. Этого только не хватало. Пришлось немножко повариться — двух контактов с раскаленным паром избежать не удалось, и броня серьезно пострадала. Главное, что не я сам. Следующий коридор был затоплен, но плавать я не разучился,

● *Обычно при такой картинке звучит набившая оскомину фраза типа What a mess или Shit happens. Дай бог памяти... Ах да! Здесь я положил толпу спецназа, а последний уронил гранату, из которой успел выдернуть чеку.*

к тому же вентиль, открывающий дверь, все равно находился в воде. Выбрался на сушу и столкнулся нос к носу с гадами, стреляющими какой-то слизью. Слизняки, одним словом. Помогли стрейф и верный кольт. Тоннель привел к лифту, на котором я поднялся в складской подвал (Warehouse Basement). Здесь все тоже кишит лягушками. Кроме того, эти твари стали падать с потолка. Несколько перебитых лягушек и импов, после чего я стоял у развилки. Решил пойти направо. Подгадал цикличность электрических зарядов и прошмыгнул в промежуток. Замочив пару монстров, я пододвинул ящик к спуску и залез в тоннель. Темно, хоть глаз выколи — спасибо фонарику, выручил. Уложив еще несколько квакающих отродий, я дополз до спуска.

На развилке я сначала повернул налево и обобрал убитого охранника (у меня почти закончились боеприпасы). Вернувшись на развилку, я пошел направо и встретился с очередными врагами — солдатами. Одного я уложил гранатой, второго — парой выстрелов, собрал оружие (кстати, получил автомат) и зашел в офис ремонтников (Maintenance Office) справа. Там на полу сидел умирающий ученый по имени Гарольд. Сразу было видно, что ему ничего не светит, поэтому я внимательно выслушал его и еле успел отпрыгнуть в сторону, когда распахнулась дверь, ведущая к основной лестнице. Дав стрелку израсходовать магазин, я высунулся и уложил его парой выстрелов. Ну раз уж он мне сам дверь открыл... Добежав до лестницы (Main Stairwell), осторожно поднялся на первый этаж и зашел в отсек «Хранилище» (Storage Room). В ящиках на полках — аптечка, охранников не видно. Из второй комнаты открылся путь на поверхность — там, где я видел солдат, но не успел прошмыгнуть. Ну теперь-то они за все ответили. Один даже попытался снять меня из окна на втором этаже, но и у него ничего не вышло. Вернувшись в здание, я поднялся на второй этаж. Пролет со второго на третий этажи охраняли трое, беспокойные были ребята. Напросились на гранату

● *Когда я заполню резервуар охлаждающей жидкостью, бочки всплывут и составят импровизированную дорожку, по которой можно будет пробежать к заветным рычагам и вентилям.*

Герой

Кто: Б. Калхун
Образование: 2 года колледжа Мартинсона
Место работы: BMRF
Должность: офицер охраны
Назначение: сектор охраны №3
Моментальное реагирование: охрана оборудования центра
Первичное реагирование: охрана исследовательского персонала
Вторичное реагирование: собственное здоровье

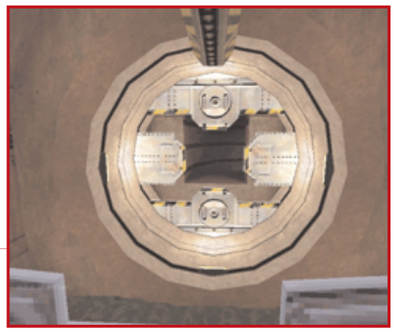
и пару выстрелов из шотгана. Офисы на втором и третьем (Yard Manager & Freight Records) этажах были заперты, поэтому я снова вышел во двор и по покрышкам забрался внутрь через окно.

В офисе охраны склада (Warehouse Security) мне пришлось взрывчаткой вынести дверь хранилища (Security Locker) из-за угла, чтобы не зацепило взорвавшимся огнетушителем. Собрав все боеприпасы и обновив броню, я отправился дальше и уже при выходе в основное помещение складов столкнулся с глобальным противостоянием. Больше всего меня прибило мочить солдат в тот момент, когда они собирались кинуть мне бомбочку под ноги. Взрывчатка падала под ноги им самим, и на нее напарывались те, кто бежал следом. Красота! В отделе доставки посылок (Parcel Receiving) — трое ученых без признаков жизни и несколько аптечек в ящиках. На складе открыл оба вагона (с торцов — двери). В красном были ученые, в синем — монстры. Теперь мне открылся путь во двор фрахта (Freight Yard). Двое охранников пытались меня остановить, но у них ничего не получилось. Выйдя во двор, я увидел несколько белых униформ и рванулся назад. Но было поздно — меня заметили. В поле зрения они подбегали по очереди, что давало мне возможность перезарядить автомат. На путях стояло несколько вагонов, особенно меня привлек открытый с контейнером «50-миллиметровый станковый пулемет» (.50 cal Mounted Machine Gun). Разбив контейнер, я даже попробовал им воспользоваться... Рулез! В красном вагоне был заперт ученый. Освободить его оказалось не так уж и трудно — всего лишь выстрелами выбить упоры, поддерживающие бобины. Зато помимо

● *Эти щупальца нельзя считать полноценными врагами — скорее это ловушки. Но сколько же они доставляли мне хлопот в «Фокусной точке»! Кроме того, никаким оружием их не пронять. Такая напасть...*

двери вагона я открыл и гигантские деревянные ворота (Freight Car Storage Yard Access), откуда посыпались автоматчики. Я насчитал штук десять, хотя, может быть, их было и больше. Вот тут-то станковый пулемет весьма пригодился — одно точное попадание укладывало торопыг на месте. Жаль, прицела не было.

Ну да ладно. Пройдя по тоннелю, я наткнулся еще на один двор с охраной. На этот раз не такой серьезной, как в первом дворе (по крайней мере, так мне показалось). На самом же деле пути сторожил целый танк. Прошмыгнув в грузовик, я поднял базуку и боеприпасы к ней. В этот момент с крыши грузовика сорвало брезент — я стоял



● *Я даже сразу не понял, с чего это профессор Розенберг занял такую стойку. Потом попробовал дверь, и тут нашло озарение! Сердобольный ученый предлагает помочь мне выбраться... прямо в лапы к врагам. Добрая душа!*

перед дулом танка как на ладони! Спрыгнув на землю и пригнувшись, я стал лихорадочно соображать, что же делать. Потом забрался под грузовик так, чтобы из танка меня не было видно, хорошенько прицелился и послал смертоносный заряд в башню. Следом еще два, и танк запылал как факел. Собрав все, что только можно было собрать, я вошел в дверь «Служебный вход» (Maintenance Access). Коридор привел меня к путям, справа поджидал киберпулемет. Уничтожил я его достаточно легко, кинув гранату в тот район, откуда он палил. Выйдя на пути, я повернул налево. Запрыгнув на платформу и разбив пару ящиков, я натолкнулся на четыре ракеты. Детонатором послужили одиночные выстрелы из пистолета. Из образовавшегося проема я положил большую часть охраны и спрыгнул вниз. После чего забежал в контрольную комнату, повернул рычаг, управляющий круговым распределителем, и открыл ворота отсека пять. Забрался в «локомотив» и запустил двигатель. Когда вагон остановился, у меня появилась возможность открыть дверь вагона и поговорить с Розенбергом.

Нас заперли! Ученый предлагает помочь вылезти — ну что ж, если другого выхода все равно нет. Снаружи я уложил трех охранников, забрал Розенберга, и мы пошли к открывшейся двери обратно на склад. Нашей целью было то место, где я встретил Гарольда. Поднявшись на третий этаж, я оставил ученого снаружи и зашел в отсек доставки грузов. Парнишка попытался пробить выстрелами в мою сторону удароустойчивое стекло. Разумеется, тщетно. Хорошенько прицелившись, я заслал заряд из своего M203 прямиком в окошко. Получилось красиво. Пройдя отсек насквозь, мы вновь оказались

ВРАГИ

Лягушка

Простейшее из инопланетян. Иногда даже поквакивает, что помогает сориентироваться. Обладает повышенной прыгучестью и гигантскими для своего размера клыками. До критического расстояния атаки приближается лениво и нехотя. Потом совершает смертоносный прыжок, отдыхает секунду и повторяет атаку. Любит держаться в стае и устраивать ловушки. Убивается с двух попаданий из глока.

Мухоловка

Встречается только в «Фокусной точке». По всей видимости, плотоядное растение. Спускает до поверхности длинный «язык» с множеством нервных окончаний на нем. При прикосновении этот хобот обвивается вокруг жертвы и подтягивает его к бутону, где и происходит поглощение. При попадании пули в бутон выкидывает «язык» (который, впрочем, со временем отрастает).

Собака

Окорок на лапках. Тявкает, как собака, но хвостом не виляет. Нападая, совершает хаотические движения, что не позволяет захватить ее в прицел. Атакует некой волной, наносящей повреждения всему, что находится в радиусе трех-пяти метров. В одиночестве только питается, остальное время проводит в группах по две–три особи. Собаке хватает одного прямого попадания из кольта.

Слизняк

Почти что та же собака, только чуть крупнее. Питается падалью. Атакует сгустками слизи (предположительно желудочный сок) повышенной кислотности. Вплотную к противнику предпочитает не подходить. Ей хватает одного сдвоенного выстрела из шотгана.

ВРАГИ

Имп

По силе и выносливости не отличается от слизняка. Характерен тем, что телепортируется из транзитного пункта на выполнение конкретных операций. Атакует разрядами электричества, крайне губительными. Достаточно слаб — не выдерживает двух зарядов из шотгана.

Птичка

Встречается только в «Фокусной точке». Атакует мощнейшими разрядами электричества строго сверху вниз. Очень верткие. Летают только в стаях по две–три особи. В среднем требуют половины обоймы автомата для уничтожения.

Пчеловод

Встречается только в «Фокусной точке». Можно считать его боссом. Вооружен «Осиным Гнездом» и носит броню, которой позавидует любой производитель кевларовых жилетов. Наверное, именно поэтому достаточно неповоротлив и легко берется в крестик прицела. Требуется полторы автоматные обоймы для аннигиляции.

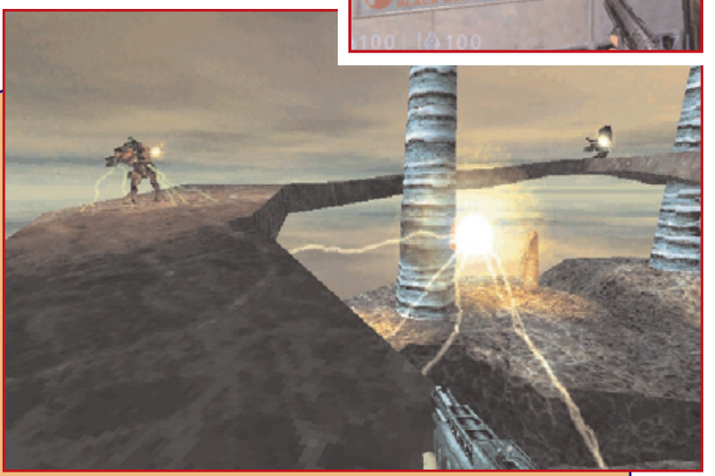
Солдаты

Встречаются только в исследовательском центре. Самые опасные из противников. Вооружены шотганами и автоматами (эффективно используют M203). Исключительно продуманная тактика ведения боя и использования естественных укрытий. Периодически проверяют сканером наличие движения в секторе. При обнаружении оцепляют и прочесывают подозрительный сектор. Требуется 10 автоматных патронов или 2 заряда шотгана для убийства.

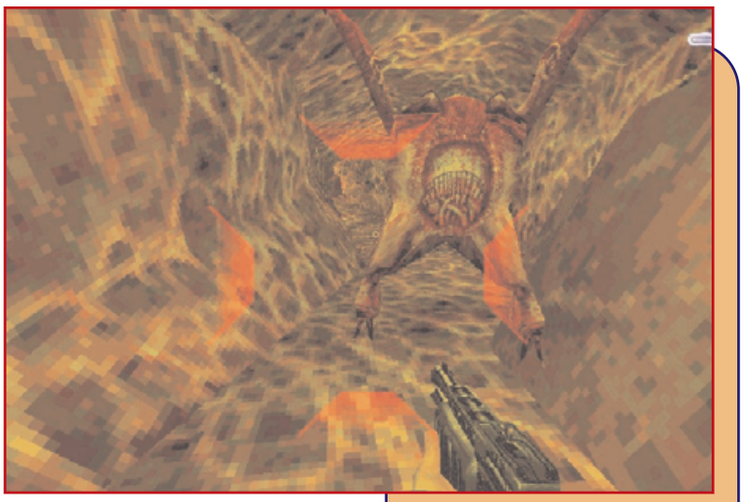
на лестнице. Да, здесь я уже был, только эта дверь была заперта изнутри. Спустились вниз, в подвальное помещение (этот нытик постоянно просил меня задержаться, чтобы он мог отдохнуть). Там Розенберг взял инициативу на себя, показав, за какой стеной находится лифт. Стенка оказалась слабенькой — ее вынесло одним зарядом радиоуправляемой бомбы. Воспользовавшись лифтом, мы попали в комнату, где другой ученый пытался наладить оборудование, а оттуда — в телепортационную. Розенберг говорит, что надо запустить фокусную установку, иначе никто с базы не телепортируется. А это единственный выход. Фокус находится в мире монстров в определенном месте с кодовым названием «Фокусная точка» (Focal Point). Кого-то туда потребуется телепортировать. И этим кто-то должен, как всегда, быть я! Да что ж сегодня за день такой?!

Фокусная точка

Попрыгав по камням на краю площадки, я добрался до мостика. Пробежав по нему (меня чуть не сдул боковой ветер ураганной силы), вошел в пещеру. Неторопливо покачивающиеся щупальца оказались не такими дружелюбными при более близком знакомстве. Кроме того, у меня так и не получилось хоть как-то их деактивировать, поэтому пришлось смириться с определенными потерями. Решетки из веточек около земли легко разбивались фомкой, а путь по тоннелям освещал фонарик. Добравшись до комнаты с несколькими ответвлениями, я выбрал тот тоннель, к которому вел небольшой подъем, и уже в нем на развилке повернул направо. Миновав озерцо, я зашел еще в один тоннель.



● *Редкая птица долетит до середины телепортера. А Калхун и подавно. Время на исходе, связь с внешним миром того и гляди пропадет. Промах же оборачивается для героя затяжным полетом в бездонную пропасть.*



● *Я назвал этих тварей за глаза лягушками. И вот теперь колеблюсь. Ну оцените эти зубки. Третий и пятый кривые, в восьмом личинки копошатся. А в остальном очень приличная пасть. Отдельные монстры могут даже позавидовать…*

Прыгать по движущимся вверх-вниз камням было непросто, учитывая то, что в середине пути на трех камнях появились импы. Милые пташки, до этого мирно порхавшие над моей головой, учинили бомбардировку (насколько я понял — этих «птиц» вообще нельзя уничтожить). Ну да ладно. Следующие мостики несли с собой очередную бомбежку и пару монстров. Дождавшись, пока упадет дерево, я по нему перебрался на плато и за камнями обнаружил путь вниз.

Упал в какую-то лужу из маслянистой жидкости. Фу! Чертовски не хотелось пробовать себя в роли водолаза, но пришлось. Не успел выбраться на поверхность, как опять полез в «воду».

Водопад привел меня к целому озеру этой гадости с островком в центре. Некое существо посередине было своего рода батутом, который подкинул меня в брешь в стене как раз напротив той, из которой я вывалился. Там с потолка свисали какие-то существа с длинными языками вроде мухоловок. При попадании пули они выплевывали эти языки и освобождали путь. И вот оно — наконец-то человеческая фигура (только мертвая, зато куча боеприпасов рядышком).

Речка подвела меня к развилке, где я свернул направо. Еще один батут поднял меня в тоннель, ведущий к площадке. Цивилизация! Набор девайсов, собранный воедино, это тот самый Фокус, который просил меня активировать Розенберг. Включив энергию на одном из девайсов (Power), я обратился к другому. На нем нужно было с помощью манипуляций тумблерами загнать красные сектора в зеленые. При попадании я слышал звуковой сигнал. И началось... с трио импов и парочки истребителей типа F-19. Ну а для полноты образа добавился еще какой-то упырь, стреляющий, как я понял, осами (по крайней мере, жужжали они очень правдоподобно). Его я смог забить только из базуки. Разобравшись с этими подонками, я углубился в тоннель (не забыв прихватить боеприпасы, найденные за двумя колоннами). Там произошел обвал, и в потолке образовалась дыра. Запрыгнуть туда с камня на камень не представляло особого труда. Длинный коридор, несколько комнат и десяток убитых гадов привели меня... Куда бы вы думали? Обратно к мостику в той самой точке,

где я появился после телепортации. Положив еще парочку импов и одного... Как бы его назвать? Пчеловода! Точно. Положив парочку импов и одного пчеловода, я прыгнул в телепортер. Времени едва хватило.

Борьба за энергию

Розенберг искренне обрадовался, что я вернулся живым, поскольку это еще не все. Теперь нужно спуститься вниз, найти источник питания и зарядить его. Ученый проводил меня до лифта, который и доставил на нижние уровни. Выйдя из лифта, я открыл дверь и уничтожил тварь, питающуюся секьюрити. Бедняга! Еще два часа назад он обещал угостить меня пивом...

Слева — дверь. Стоило мне постучаться — ее начали выварить изнутри. Я приготовил бомбочку и, как только панель упала, кинул туда. Тремя врагами стало меньше. Пробиваясь дальше в этом направлении, я дошел до отсека, обеспечивающего доступ ко второму уровню. Перебежав мостик над двумя водопадами (я не профессионал, но думаю — это была вода, охлаждающая реактор), я наткнулся еще на нескольких автоматчиков. Дверь к выходному тоннелю пришлось пробежать мимо — активационные кнопки искрили. В последней комнате был найден единственный путь дальше — наверх по лестнице. Там паренек вещал что-то по радио. Ну пришил я его и думаю: «Чего это чудо враждебной техники здесь пропадать будет?» Да и радио разбил вдребезги. Не фиг тут!

Дальше по коридору — заминированная дверь в отсек, регулирующий охлаждение (Coolant Exchange Access). Только проводок кто-то метким выстрелом перебил. Ну да это дело поправимое — толкаю бочку с другой стороны коридора и перекрываю ею разрыв, все одно — железо. Отошел за угол и вжал детонатор. Надо же! Сработало! В нескольких комнатах от меня был вентиль, отвечающий за помпу для откачки охлаждающей жидкости из резервуара реактора. Сам бог велел его повернуть, хотя сомнения были. (Насколько я знаю, реактор охлаждается, чтобы вся электростанция не взлетела на воздух...) Лифт в соседней комнате привел меня прямо на дно резервуара. Два табло, ласкающие глаз зеленым цветом, гласили: «Охлаждающий резервуар пуст» (Coolant Basin Empty) и «Заслонка охлаждения воздухом открыта» (Coolant Basin Airlock Open). Зайдя в резервуар, я поднялся по единственной лестнице и, спрыгнув на площадку, столкнул вниз два контейнера (я думаю, с охлаждающей жидкостью). Теперь оставалось выстроить контейнеры в одну линию посередине комнаты, чтобы при заполнении резервуара водой они образовывали некое подобие дорожки. Сделав это, я вновь повернул вентиль и перебежал на другую сторону. Пришлось заткнуть рты двум импам и пчеловоду, но это мелочи. Войдя в следующую дверь, я немного попрыгал по коробкам и положил пару лягушек, прежде чем добрался до контрольного отсека (Control Room). Там я активировал рычаги обоих юнитов, что включило обе детали генератора. Энергия стала поступать, и оставалось только зарядить батарею, о которой упоминал Розенберг. Я вернулся в сектор с двумя водопадами, спустился по лестницам и активировал две кнопки. Затем добежал до развилки, где пришил парня с радиоприемником, и свернул по направлению к «водопадной». Перед пропастью я встал на напольной панели, похожей на подъемник, и активировал еще одну кнопку. Настоящим подъемником оказался весь мост над водопадами — я смог перебраться на ту сторону, но уже на втором этаже. Припоминаю, что видел уже этот сектор, только с другой стороны. Тогда он был мне недоступен. Раненый полицейский дал четкие инструкции, что делать с батареей. Пропихав ее по полу до зарядки (Power Cell Charging Station), а после и до лифта (Power Cell Delivery Lift), я справился с заданием. Надо было возвращаться. Я выбрал тот же путь, каким и пришел. Слава богу, это было намного проще.

Прилив веры

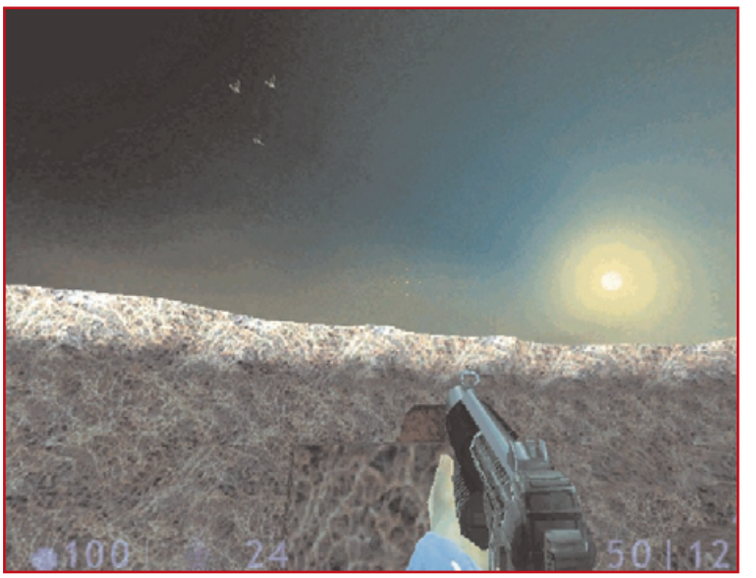
Мне показалось, что Розенберг не может ни шагу ступить без моей помощи! Теперь ему нужно помочь с контролем за процессом. Я в точности выполнял его инструкции: включил основной рубильник подачи энергии (Main Power), снизил давление (System Pressure) и своевременно деактивировал блокировку телепортационного поля (Disp. Field Damping Locks). Когда второй ученый исчез в телепортере, Розенберг настроил его на автоматический режим и сам прыгнул внутрь. Теперь была моя очередь. За то время, пока происходила фокусировка, я постарался максимально расчистить путь своего отступления. Когда все шесть уровней фокусировки были пройдены, я активировал разблокировку и со всех ног кинулся по лестнице наверх, по балкону, вниз по лестнице, опасаясь, что поле пропадет. Но нет, все прошло более чем успешно. Оказавшись за пределами исследовательского центра, я с облегчением вздохнул. Но тут потемнело в глазах, и я вновь увидел себя в мире монстров. «Боже мой, неужели снова?» — промелькнула мысль. Через пять секунд все опять поплыло, и я оказался в темнице. За решетчатым окном охранники тащили труп коллеги. А еще через некоторое время я вновь оказался у ворот базы. Розенберг поздравил с успешным выполнением задания. На что я ответил, что ЭТО задание было последним. На следующий день я уволился.

И какого черта я решил сегодня все-таки идти на работу? Была же альтернатива пойти с девчатами на пляж покидать мячик... MC

● *Когда я находился в телепортационном отсеке, мне было как-то не по себе. Сразу вспоминался фильм «Муха» и прочие прелести. А как подумал о том, куда мне предстоит перенестись, вообще дух захватило!*

Сержантские советы

Перед началом игры настоятельно советую пройти тренировочную миссию. Она, как никакая другая, сделана с умом. Более того, в момент прохождения советую записаться, чтобы всегда можно было вернуться, если не дай бог что-нибудь забудете. А еще потратьте некоторое время в арсенале и приобщитесь в своему оружию. Оно будет у вас основным в первой половине игры.



Вся королевская рать, или О правлении империей в военное время

Сергей «Orioner» Банников

Игра не очень сложная, но чрезвычайно разноплановая. Поставленные цели не отличаются однообразием, да и достигаются разными способами. Это прохождение не претендует на абсолютную полноту, но содержит, как мне кажется, все ключевые моменты игры.

Полное прохождение

Паспорт

Три Королевства II

Жанр: RTS с элементами RPG

Разработчик: Dong Seo Interactive

Издатель: «Руссобит-М»

URL www.russobit-m.ru

Кампания «Верность»

Миссия 1

Уничтожить войска Мананнана в Руинах. Луи Сконе и Льюис должны выжить

Мы начинаем с 13 пехотинцами и МКЦ. Продвигаясь на север, уничтожаем небольшие группы послушников, которые достаточно беспомощны против автоматического оружия. Дойдя до края карты, мы получим подкрепление — двух пехотинцев и бронетранспортер, в котором находятся Луи Сконе и Льюис. От греха подальше его лучше оставить там, где он есть,— потеря бронетранспортера провалит миссию. Продвигаясь дальше на восток, обнаружим залежи «ки» и группу послушников. Недалеко от ресурсов следует превратить МКЦ в командный пункт. Далее строим коммуникационный центр, экстрактор, биолабораторию и пару роботов Стенли, которых ставим добывать «ки»). По мере накопления ресурса можно построить еще одного Стенли — троих более чем достаточно. Начинаем строить танки. Продвинув пехоту южнее, замечаем первую дозорную башню и группу врагов — пехотинцы вполне справятся, половина из них заодно вымрет, освободив дорогу для строительства танков, которые и довершат разгром противника. Миссия считается выполненной, как только бронетранспортер достигнет светлого пятна за последней дозорной башней.

Миссия 2

Доставить Уилла Симса и Льюиса до места назначения. Охранять бронетранспортер Льюиса

Пока войска неспешно продвигаются на восток, хорошо бы построить биолабораторию, экстрактор (его стоит ставить поближе к руде, а не к «ки») и Квантовый центр. Ресурсы стоит добывать в соотно-

шении 3 («ки») к 1. Построив несколько танков, можно считать себя победителем. При появлении василиска все силы правильно сразу бросить на него, пока он не парализовал много народу. В этой миссии мы впервые знакомимся с героем по имени Зарон — экая глыба, экий могучий человечище, однако! После разгрома всех противников можно отправить бронетранспортер к условленной точке в верхнем правом углу карты.

Здания

Технический мир

Командный пункт

Центральное здание базы. Строит все остальные здания, а также добытчика ресурсов — робота Стенли. Может быть трансформирован в МКЦ и передвинут на другое место. Кроме того, контролирует до 5 человек.

Коммуникационный центр

Предназначен для контроля за населением. Может контролировать до 9 человек. Экстрактор. Обрабатывает ресурсы, добытые роботами Стенли. Контролирует до 5 человек.

Биолаборатория

Позволяет тренировать пехотинцов, строить танки. После постройки Квантового центра становятся доступными светоносцы.

Спутниковый центр

Предназначен для управления стационарными защитными установками, например импульсным фазером. Способен контролировать до 6 единиц техники.

Импульсный фазер

Первое доступное здание с оружием. Для постройки и управления необходим Спутниковый центр.

Установка ПВО

Здание, предназначенное для борьбы с летающими целями. В сочетании со звеном тайфунов способно отразить любые посягательства на воздушное пространство.

Квантовый центр

Исследует апгрейды ко всему, что готовит биолаборатория.

Центр робототехники

Позволяет строить МКЦ, трансформера и титана. После постройки Цифрового центра дает возможность производить также пожирателей и аидов.

Атомный центр

Исследует апгрейды титанов и трансформеров, которых изготовляет центр робототехники.

● *Звено тайфунов уничтожает вражеский атлантис.*

Миссия 3

Уничтожьте все войска Као-Као в районе Руин

Миссия сразу начинается небольшой бойней, в которой союзники одерживают верх практически без нашего участия. После первой победы строим командный пункт, экстрактор, биолабораторию, Спутниковый центр и окружаем базу с юга и востока цепочкой фазеров — набеги врага будут частыми. Стенли могут починить поврежденных титанов, а также танки, пока здания строятся. У нас два героя — Зарон и Рина. Одного из них лучше все время держать в лагере — в сочетании с фазерами оборона будет непробиваемая. Второго героя с остальными войсками начинаем планомерно перемещать на юг, уничтожая отряды противников. Следует также произвести героями ритуал «истинное зрение», что позволяет им замечать невидимых противников — ночных охотников. По мере продвижения отряда на юг неплохо построить все, что можно, а именно Центр робототехники и Атомный центр.

После разгрома южной базы можно основать собственную базу на этом же месте, для чего строится (или перевозится существующий) МКЦ, затем цикл развития повторяется. Тем временем отряд, пополненный танками и титанами, перемещается от главной базы на восток. Разгромив еще одну группу возле ресурсов, продвигаемся в юго-восточный край карты. Отряд из шести-семи тяжелых юнитов не встретит серьезного сопротивления на пути к победе.

Сержантские советы

Обязательно установите патч, выложенный на сайте компании «Руссобит–М» (www.russobit-m.ru). Без него невозможно начать проходить кампанию «Черный шабаш», да и финальная миссия также оказывается недоступной. Без установленного патча при попытке начала первой миссии кампании «Черный шабаш» выводится сообщение «System error #2053393: Can't load shape(jsf-pt10a) — IDENTICAL INSTTBL, build559».

Миссия 4

Остановите вторжение в Руины и захватите в плен МакКуйла

Постройте Центр робототехники, а также Атомный и Цифровой — после этого вам будут доступны аиды, которые способны брать в плен чужие юниты. Для уничтожения вражеских дозорных башен идеально подходят трансформеры — их дальность стрельбы превышает дальность башен. Следите за мобильными отрядами — их лучше давить танками, титанами и выданной в начале пехотой. Изредка будут попадаться лошади — не стоит их убивать, лучше посадить на них пехотинца, и его скорость перемещения резко возрастет.

● *Сим Ин и Као-Пин атакуют храмы мятежников.*

Здания

Цифровой центр

Позволяет строить аидов и пожирателей, а также исследует их апгрейды.

Центр гравитации

Производит летающих юнитов — аваксы, тайфуны, кубели, бомбардировщики Стелс. После постройки космического центра может выпускать вершину технической мысли — атлантис.

Кварцевый конденсатор

Изучает модернизации аваксов, тайфунов и кубелей.

Космический центр

Изучает по три возможных апгрейда атлантиса и Стелса: атака, защита, мана.
Измерительная башня. Улучшенная версия установки ПВО, способная к стрельбе по любым целям.
Орбитальная защита. Используется светоносцами для нанесения сокрушающего удара из космоса.

Магический мир

Храм

Центральное строение магического королевства. С его помощью строятся все остальные здания, за исключением жилых. Храмом одновременно может строиться только одно здание. Кроме того, рекрутирует гоблинов.

Ферма

Строится гоблинами, поддерживает до 9 человек.

Берлога

Строится гоблинами, поддерживает до 12 монстров.

Казарма

Первое военное здание, производит послушников и василисков, открывает путь дальнейшему строительству.

Дозорная башня

Стационарное оборонительное сооружение. Для постройки требуется казарма.

Академия

Исследует улучшения атаки, защиты и маны для послушника. Для постройки требуется казарма.

Когда вы доберетесь до северного угла карты и уничтожите все, что может двигаться, лучше отвести основные войска назад, а зачистку выполнить дальнобойными трансформерами. В это время вам выдадут трех аидов и несколько пехотинцев. Пехота уже ни к чему, а аидов следует держать наготове — после разрушения лаборатории у северного края карты следует немедленно отвести все войска южнее, а аидов направить на перехват МакКуйла. После совместного попадания аидов миссия будет выполнена.

Миссия 5

Сотрите с лица земли базу Гвена Янга и Неда Брука

Здесь предстоит сражаться против такого же по техническому уровню противника. Но в северо-западной оконечности карты, где мы оказались, нет ресурсов. Следует аккуратно, с боями пробиться по диагонали к юго-восточному краю, где есть желанные «ки» и руда. Обязательно сохраните МКЦ и Зарона — без них делать больше нечего. Не отвлекайтесь на боковые ходы — ими займемся позже.

Главное — построить базу. Стенли производить нет смысла — отряд из семи Стенли придет на помощь после трансформации МКЦ. Торопиться не надо — построив основные сооружения и круговую оборону из фазеров, не поленитесь и сделайте одну установку ПВО на северной оконечности базы: у северного противника есть ВВС, которые нам только предстоит создать. Начать удобнее с западного соседа. У него есть пожиратели, так что используйте ритуал Зарона «истинное зрение». Построив пяток танков и пару

трансформеров, можно уже начинать штурм — остальные войска поспеют в процессе. После постройки Гравитационного центра начинайте производство тайфунов — их лучше использовать в режиме истребителей. При штурме опасайтесь пожирателей — хотя они не отличаются особым здоровьем, за раз они перекусывают любой юнит, так что вперед лучше пускать пехоту. При зачистке базы держите тайфуны наготове — появится звено бомбардировщиков Стелс. Возможно, вам дадут подарок — звено аваксов или роту трансформеров. После победы над западным соседом переходим к северному.
К этому моменту толпа ваших войск

● *Хану (также известный как Ксибу Дун), изрядно ощипанный, но непобежденный, достиг своей базы.*

Здания

Монастырь

Исследует апгрейды аббата, а также дополнительные заклинания для него. Для постройки требуется казарма. Разрешает посвящение послушника в аббаты.

Орден

Исследует апгрейды рыцаря храма, а также дополнительные заклинания для него. Разрешает посвящение послушника в рыцари храма. Требует казармы.

Портал

Призывает потусторонних существ — доппельгангера, биходера (при наличии лаборатории), дракона (при наличии котла), барона (при наличии гильдии волшебников). Требует академии.

Лаборатория алхимика

Изучает апгрейды василиска. Требует портала.

Автолаборатория (мастерская)

Производит пушку маны, шхуну и голема (при наличии кузницы). Требует монастыря или ордена.

Кузница

Изучает апгрейды шхуны, пушки маны и голема. Требует мастерской.

Гильдия волшебников (гильдия магов)

Разрешает производство баронов и изучает апгрейды к биходерам. Требует лаборатории алхимика.

Котел

Разрешает производство драконов и изучает апгрейды к ним. Требует гильдии волшебников.

должна смести кого угодно. От воздушного врага отбиваемся тайфунами, но не подпускаем их близко к ПВО (их вместе с фазерами стоит разнести первыми). Внимание! В заключительной стадии битвы появится Чанг Би и атлантис. И если героя завалить легко, то для атаки атлантиса неплохо иметь не менее четырех тайфунов-истребителей. После того как атлантис будет уничтожен, зачистка территории не составляет проблем.

Кампания «Предательство»

Миссия 1

Подавите мятежные армии на территории древних королевств Чин и Чок

Начинаем с героем по имени Сим Ин и пятью шаолинями. В принципе герой сам по себе достаточно силен, чтобы в одиночку пройти всех врагов до первого слона включительно. Против группы больше пяти весьма эффективно применять заклинание Ледяного конуса. По пути к нам присоединится группа монахов и лучников — не пытайтесь напрасно атаковать их. Шаолиней лучше поберечь — им еще работать и работать. Разбив группу с двумя слонами возле ресурсов, можно окапываться — строить замок, добывать ресурсы (несколько шаолиней нужно трансформировать в каменщиков), возводить остальные здания и собирать ударный кулак для атаки. Если у вас осталось полтора десятка солдат, можно ничего не строить, а сразу атаковать. Два точно рассчитанных Ледяных конуса — и большинство врагов будет повержено, а остальных затопчут очень быстро. Собственно, я даже не успел построить казарму, как победа уже была одержана.

Миссия 2

Освободите территорию от всех неизвестных войск

Мы начинаем с Сим Ином и двумя танцовщицами. Рядом есть лавка, в которой можно приобрести что угодно — были бы ресурсы. Поскольку ресурсов не хватит ни на что, кроме мотоцикла, магазинчик пока бесполезен. Осторожно, с боями продвигаемся по единственной дороге (танцовщицы могут бороться магией). После соединения с Као-Пином доходим до места расположения ресурсов и закладываем замок. Внимание! Сразу после завершения строительства замка из леска слева выйдет вражеский отряд. Его удобно проредить заклинанием «Призрачная гончая» (аналог цепной молнии из HOMM), которым владеет Као-Пин. После разгрома отряда герои могут продвигаться на север. Два героя на пару

● *Исцеление МакКуйла объединенными усилиями аббатов. Великая сила — мирная магия!*

способны разгромить и всех остальных врагов, так что развертывание полномасштабного военного строительства — дело вкуса. Хотя пара юнитов в помощь не повредит.

Миссия 3

Постройте базу и поручите Сим Ину обнаружить местонахождение источника света

Миссия начинается с небольшой атаки на вашу базу. Сим Ин успевает только к шапочному разбору — слоны уже вытоптали противника. Мудро будет сразу выстроить

Здания

Древний мир

Замок

Центральное здание базы, может тренировать каменщиков. Поддерживает 10 человек.

Хижина

Поддерживает 9 человек. Может быть модернизирована до разнообразных ритуальных строений — Храма войны (требуется казарма), Храма меча, Храма красоты, Храма неба, Храма ремесел (требуется школа), Храма феникса (требуется университет).

Казарма

Предназначена для тренировки боевых слонов, лучников (при наличии Храма войны), суровых вьетнамских ветеранов (при наличии Храма меча), танцовщиц (при наличии Храма красоты).

Конюшня

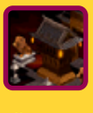
Продукт трансформации казармы (при наличии школы). Призывает Ки-Рина (при наличии Храма неба), обучает феникса (при наличии Храма феникса) и поглотителя (необходим университет).

Мастерская

Продукт трансформации казармы (при наличии Храма ремесел). Производит летающие галеры, катапульты и «Судный день» (при наличии университета).

Храм войны

Продукт трансформации хижины (при наличии казармы). Позволяет тренировать лучников, исследует их апгрейды.

Храм меча

Продукт трансформации хижины (при наличии школы). Позволяет тренировать ветеранов, исследует их апгрейды.

слоновьи башни у единственного входа на базу. Дальше можно заниматься строительством, фортификациями и выматывающим изничтожением двух баз противника — к югу и к востоку от нашей. Но на самом деле следует построить школу, Храм ремесел, мастерскую (из казармы), галеру и отправить на ней Сим Ина к источнику света. Как только герой высадится в центре светлого пятна — миссия будет выполнена.

Миссия 4

Уничтожьте все войска Као-Као. Направьте мятежные войска к его дворцу

Начинаем разработку имеющейся «ки» и отправляем оставшихся каменщиков на галере в северо-западный угол карты, где вскоре откроются залежи руды. Там имеет смысл построить второй замок и начать добычу ресурсов, а также при накоплении ресурсов построить университет. Храм феникса добавить по вкусу. Одну казарму я сразу трансформировал в конюшню, вторую — в мастерскую. Так организовалось параллельное производство трех разных типов войск. На мой взгляд, удачной оказалась комбинация из лучников, катапульт и поглотителей (они доступны после построения университета, до этого можно призывать Ки-Ринов). Катапульты хороши тем, что их дальность стрельбы чуть больше, чем у слоновьих башен, поэтому последние можно расстреливать безболезненно. Атаку лучше начинать с юго-восточного края карты, продвигаясь против часовой стрелки. Не следует пускать вперед Хану — он владеет только ближним боем и все время старается очутиться в самом центре врагов, где его убивают достаточно быстро. Вот когда мобильные силы в основном сломлены, его палица будет серьезным подспорьем в уничтожении зданий и легких юнитов. Для победы необходимо уничтожить всех врагов, для их выслеживания имеет смысл использовать фениксов.

Миссия 5

Захватите дворец Као-Као

Мы начинаем с тремя каменщиками и Хану в юго-западном углу карты. Необходимо пробиться по узкому коридору между стенами к ресурсам в северо-восточном углу. Хану в состоянии справиться со всеми противниками, тем более что по пути он

● *Као-Пин призывает огненного духа. Вызванный Дух огня велик и могуч, и ему не страшен никакой огнетушитель.*

Здания

Храм красоты

Продукт трансформации хижины (при наличии школы). Позволяет обучать танцовщиц, исследует их апгрейды.

Храм неба

Продукт трансформации хижины (при наличии школы). Позволяет призывать Ки-Ринов и изучать их апгрейды.

Храм феникса

Продукт трансформации хижины (при наличии университета). Позволяет обучать фениксов, изучает их апгрейды, а также апгрейды «Судного дня». Разрабатывает заклинание «Неуязвимость» для фениксов.

Храм ремесел

Продукт трансформации хижины (при наличии школы). Позволяет строит галеры и катапульты, исследует их апгрейды.

Школа

Исследует апгрейды для слона, открывает дорогу строительству храмов Меча, Красоты, Неба, Ремесел (трансформация из хижин).

Университет

Может быть построен при наличии Храма ремесел. Разрешает создание поглотителей и «Судного дня».

Воздушный наблюдатель

Может быть построен при наличии Храма неба. Служит в качестве средства противовоздушной обороны.

Монастырь

Позволяет призывать каменщиков в регулярную армию, превращая их в юнит шаолинь.

Слоновья башня

Окопавшийся слон может нанести несколько больший урон противнику. При необходимости башня может быть разобрана и превращена обратно в слона.

встречает Сим Ина. Главное — провести каменщиков невредимыми мимо слоновьих башен. После постройки замка можно немного передохнуть и начать развиваться. До постройки первой катапульты и думать нечего переходить в наступление — все подходы перекрыты блоками из слоновьих башен. После постройки мастерской и запуска производства катапульт можно атаковать. Баз у противника две — чуть западнее центра экрана и на северо-западе. Начинать лучше с нижней базы — она менее защищена. Не пускайте Хану в опасные схватки — его могут убить, тогда хана и Хану, и миссии. Комбинация из десятка лучников и нескольких катапульт в сочетании с магией героев опять приводит нас к успеху. Имеющихся слонов лучше оставить башнями возле входа в нашу базу на случай нападения противника — такие вылазки периодически происходят. Лучники хороши еще и тем, что могут атаковать воздушные цели, которые появляются у врага ближе к концу миссии. Против нас выступают два героя — Као-Пин и Йоши, которые уже не представляют особой силы.

Кампания «Черный шабаш» (магический мир)

Миссия 1

Уничтожьте войска противника на территории Руин

В нашем распоряжении МакКуйл, Руадан и небольшая база. Из строений нам доступны только фермы, берлоги и казарма. Герои должны двигаться на юго-восток. По мере продвижения к ним присоединятся пять рыцарей с юго-западного угла карты, где можно основать вторую базу. Атаковать врага имеет смысл с западного, а не северного входа — он слабее охраняется. Заклинание Руадана поможет обезвредить основную ударную группу противника. После уничтожения вражеских войск следует аккуратно устранить всех Стенли, не приближаясь к оставшимся фазерам. После уничтожения всего, что движется, миссия будет завершена.

Миссия 2

Ступайте на северо-запад Руин

Два героя (МакКуйл и Руадан) в компании двух рыцарей храма и отряда аббатов должны пересечь все карту. Так как аббаты способны излечивать раны, то это не очень сложно — достаточно проводить курс реабилитации после каждой стычки, и все будет хорошо. Применение заклинаний героями облегчает задачу. Как только вы достигнете ресурсов, рядом с которыми стоит толпа гоблинов, можно телепортировать замок и начинать развиваться. Хотя двое героев вполне справятся с зачисткой территории и самостоятельно. Даже два атлантиса, которые скрываются за базой на северо-западе, не устоят против торнадо. Цель миссии — достичь деревни с синим флагом на шпиле.

Миссия 3

Уничтожьте все вражеские войска

Мы начинаем с количеством войск, достаточным для начала атаки. Пока будут строиться дополнительные фермы, казарма, академия и орден (строительство монастыря излишне, если только вы не планируете использовать аббатов в качестве наступательной силы), Руадан направляется на запад, громя по пути все, что ему попадается. Дозорные башни оберегают базу от атак с юга. Покончив с западной базой, следует найти и убить Рину на юге. Путь туда преграждает форпост из фазеров и башни — его нужно штурмовать отрядом численностью не менее десятка (берегите героев!). Сносить все здания нет необходимости — для победы достаточно разгромить все войска.

● *«Массовое очарование» и «Боевой топор ночи» — убийственное сочетание.*

Миссия 4

Переместите Руадана и МакКуйла к месту встречи Черного шабаша

Наипервейшее дело — заколдовать всех гоблинов, аббата и барона проклятием МакКуйла. При этом они превращаются

Здания

Технический мир

МКЦ

Мобильный командный центр. Основная задача этого монстра — основать стационарную базу поближе к месту расположения ресурсов. Следует заметить, что все остальные здания должны располагаться не дальше определенного расстояния от командного пункта, так что место для трансформации следует выбирать осмотрительно.

Пехота

Самый слабый отряд в игре. Характеристики могут быть улучшены исследованиями в Квантовом центре. Имеет два оружия: автомат против наземных юнитов и стингер — против воздушных.

Бронетранспортер

Предназначен для наземных перевозок.

Стенли

Робот, который способен не только добывать ресурсы, но и выполнять все виды ремонтных работ (применительно как к зданиям, так и к механическим юнитам).

Танк

Самый обычный гусеничный танк, который вполне в состоянии не только расстрелять противника, но и намотать его на гусеницы.

Светоносец

Закованный в желтую броню воин, который может не только сражаться, но и накладывать защитное поле на дружественные юниты. Все время повторяет: «Да будет свет», и разит световым лучом направо и налево. Для тренировки его в биолаборатории необходим спутниковый центр.

в орлов. «Наших» орлов перемещаем на возвышенность и ждем окончания действия магии. После этого начинаем строительство базы, а барона гасим. Для того чтобы попасть в нужную точку, герои должны пройти извилистый путь в виде буквы «П» на юго-запад, северо-запад и северо-восток, пока не дойдут до лавки. Герои с поддержкой тройки василисков вполне справятся. В лавке покупается телепортация и тут же применяется по назначению.

Миссия 5

Атакуйте дворец Мананнана. Уничтожьте все вражеские войска

Нам противостоят три базы противника. Первой лучше уничтожить базу, которая находится на востоке от нашей. Построив там замок, следует двигаться на север по проходу между двух озер, чтобы предупредить атаку противника с этого направления. Налево от прохода — желтая база, достаточно слабая. Справа — главная база (синяя), в ней есть пара драконов, что осложняет операцию. Можно применить заклинания «торнадо» и атаку рыцарями храма в состоянии «полет» (исследуется в ордене). После уничтожения всех мобильных сил миссия считается выполненной.

Кампания «Месть» (древний мир)

Миссия 1

Атакуйте и уничтожьте базу мятежников

Као-Пин начинает месть с развитой базой, так что можно сразу же идти в наступление. По мере продвижения на восток к нему будут присоединяться все новые войска, так что производящие здания (мастерскую и конюшню) имеет смысл строить уже у второго замка в северо-восточном углу карты. Базы мятежников находятся на юго-востоке и юго-западе. Као-Пин без труда разгромил все эти незаконные бандформирования. Самое главное — не перепутать свои войска и чужие — периодически с самых разных сторон выползают как союзные, так и вражеские армии.

Миссия 2

Захватите Руины и нанесите поражение Ксибу Дуну

Наша начальная база весьма велика, но нет казарм, школы, университета. Казармы лучше сразу строить как можно дальше к северу, потому что начальная армада без помех одолеет

Сержантские советы

Если известно, что в окрестности имеются невидимые враги, целесообразно активизировать ритуал истинного зрения героя — это позволит разглядеть их (на информационном экране появляется надпись «детектор»). В то же время это приводит к постоянному расходу маны. Так что как только опасность миновала, стоит переключиться на ритуал восстановления маны — иначе не удастся воспользоваться заклинаниями, каждое из которых требует весьма больших запасов магической энергии. В качестве альтернативы можно использовать юниты со встроенным свойством «детектор!.

треть карты, пока первое здание будет построено. Галерами я не пользовался, предпочитая пешие переходы. Как только кольцо башен вокруг большой деревни начнет разрушаться, покажется Хану. Победа над ним будет и концом миссии

.

Миссия 3

Постройте базу. Удерживайте оборону в течение 20 минут

На базу есть единственный вход по суше. Его лучше всего забаррикадировать четверкой слоновьих башен. Еще несколько

Юниты

Титан

Громадный боевой робот, способный наводить ужас на врага, и при этом достаточно быстро перемещаться.

Трансформер

Робот, способный существовать в двух трансформациях. В вертикальной он достаточно быстро ходит и стреляет по воздушным целям, в горизонтальной представляет собой танк, стреляющий по наземным объектам. Трансформация требует определенного времени.

Аид
Специализированный робот в форме паука, способный брать в плен живую силу противника.

Пожиратель

Опасный робот с блоком камуфляжа. Благодаря невидимости может безнаказанно поедать даже превосходящего числом противника. За один раз перекусывает любой юнит. Может утилизировать заглоченное, производя энергию. Весьма слаб к прямым атакам.

Авакс

Небольшой летающий робот радиолокационной разведки и радиоэлектронной борьбы. Детектор невидимого.

Тайфун

Самолет, способный быть либо истребителем (атака воздушных целей), либо бомбардировщиком (атака наземных целей). Трансформация между состояниями требует времени. Более эффективен как истребитель.

Бомбардировщик Стелс

Бесшумный ужас на крыльях ночи, сеющий невидимую смерть среди наземных войск и зданий.

Кубель

Невооруженный транспортный корабль.

Атлантис

Огромный шаттл, который кроме всего прочего способен разделяться на три независимые части и вновь собираться воедино. Опасный враг.

● *Избиение младенцев: невидимые пожиратели поедают боевую технику в промышленных масштабах.*

желательно построить около замка, так как летающих врагов ожидается не меньше, чем наземных. На базу накатит не менее трех волн драконов, отбиться от которых поможет только сочетание слоновьих башен (не забывайте их ремонтировать), лучников и героев. Победа достигается не очень сложно, но муторно.

Миссия 4

Уничтожьте вражескую базу

У нас четыре героя и смешанная древнемагическая база. При постройке новых сооружений имейте в виду: храм имеет радиус, внутри которого можно возводить здания, а каменщик может сооружать строение где угодно. Целесообразно вначале зачистить тупик на севере — в процессе к нам присоединится шестерка поглотителей, которых можно нехило раскормить врагами. На юго-востоке есть небольшой форпост и залежи ресурсов — имеет смысл телепортировать храм и туда. Главная база и мятежный Сим Ин находятся на северо-востоке. Один из героев должен выполнить ритуал «истинного зрения» — вблизи базы начинают встречаться невидимые ночные охотники. Если вам удастся вырастить и сохранить большого поглотителя, то он без труда расправится с большинством врагов, остальное довершат герои. Последняя база — на северо-западе. Не забывайте об обороне — пять-шесть лучников или один герой у каждой вашей базы будут не лишними.

лу, Храм ремесел (начинаем производство катапульт), Храм неба, университет и Храм феникса. Нам понадобятся пара воздушных наблюдателей на севере базы — отражать постоянные воздушные атаки противников. Пока они не построены, держите там взвод лучников. Имея катапульту, уже можно выдвигаться к югу и захватывать зеленую базу (к востоку от собственной). Очистив сектор, ударной группе лучше вернуться обратно, а в квадранте построить второй замок, казарму и парочку оборонительных сооружений — слоновьи башни или воздушные наблюдатели. Как только будут доступны фениксы, нужно в первую очередь штамповать их (возможно, понадобится строительство дополнительных хижин). Следующая цель — синяя база на севере от основной. После ее зачистки остается желтая — самая сложная, так как там большое количество накопленных войск и оба вражеских героя. Ударную группу все время обязательно должна сопровождать пара танцовщиц в качестве детекторов, чтобы герои не расходовали ману на «истинное зрение», а использовали бы ее в бою. После уничтожения желтой группировки остается зачистить территорию от разбежавшихся каменщиков врага.

Миссия 5

Уничтожьте вражеские войска

Это достаточно длинная и сложная миссия. Карта ее напоминает логотип-флажок Microsoft — местность поделена на четыре части, в основном ограниченные стенами, и внутри каждой четвертушки — база своего цвета (красная, желтая, синяя, зеленая — классические цвета). Прежде всего строим шко-

Юниты

Магический мир

Аббат

Монах, способный телепортировать храм в заданную точку, а также владеющий заклинаниями ремонта/исцеления (что очень полезно), смятения и превращения в гиганта (последние два исследуются в монастыре).

Послушник

Пеший воин, не очень умелый, но способный на дистанционные атаки. При наличии монастыря может быть продвинут до аббата. При наличии ордена может быть посвящен в рыцари храма.

Гоблин

Строит фермы и берлоги, добывает ресурсы. Способен поставить одну мину души.

Василиск

Способен на некоторое время обращать живые существа в камень.

Рыцарь храма

Следующая ступень развития послушника. Кроме меча, владеет несколькими заклинаниями, которые изучаются в ордене.

Доппельгангер

Способен становиться любым выбранным юнитом.

Бихолдер

Видит невидимое и в то же время способен насылать невидимость.

Барон

Мощный воин.

Дракон

Потрясающее создание, испепеляющее врагов. Даже без дополнительных заклинаний — крылатая смерть всему живому.

Пушка маны

Идеальное штурмовое оружие. Имеет радиус стрельбы больший, чем большинство оборонительных сооружений.

Кампания «Новый союз» (магический мир)

Миссия 1

Переместите принцессу Медб в убежище

МакКехт, прорубаясь через отдельные группы врагов, находит Принцессу южнее своего начального местонахождения. Двигаясь еще южнее, они пересекают пролив и встречают дружественного аббата и группу гоблинов. Пройдя по дуге через восточный край карты, можно обнаружить небольшой форпост врага и залежи ресурсов. Цель — доставить Принцессу на северо-запад карты, что достигается и без тотального уничтожения противника.

Миссия 2

Доставьте принцессу Медб и МакКехта к Руинам

Начните строить замок. Держите доппельгангеров наготове — скоро с севера прилетит дракон. Останется его склонировать, убить и дальше наслаждаться полетом драконьего клина над врагами. Дозорные башни лучше сносить при помощи Принцессы. В качестве дополнительных войск пригодятся те же доппельгангеры — вражеские драконы также имеются в наличии. После того как оба героя достигнут Руин, миссия заканчивается.

Миссия 3

Уничтожьте все базы Као-Као

Приступив к строительству базы (пара дозорных башен не помешает), начинаем движение героями, направив их в проход между двумя стенами. Сочетание заклинаний «Массовое очарование» и «Боевой топор ночи» способно остановить любую контратаку противника. Для первой атакующей волны использовались василиски с их способностью превращать противников в камень, для второй — рыцари храма. После постройки мастерской башни противника перестали быть проблемой — пушки маны расстреливали их с безопасной дистанции. Весьма полезным оказался доппельгангер — при воздушных контратаках он трансформировался в Ки-Рина, феникса или даже дракона и крушил очарованных птичек. Перед зачисткой последних оплотов не мешает иметь в штате хотя бы одного дракона, а также включить кому-нибудь «истинное зрение» — пара вражеских ночных охотников способна провалить миссию в самом конце. После утомительной зачистки территории победа будет за нами.

Сержантские советы

При игре за древний мир не стоит располагать здания вплотную к стенам. Каменщик, который возводит строение, в процессе работы обходит его по периметру, и если он не сможет подойти к одной из стен, то в поисках обходного пути забредет достаточно далеко. На скорость строительства это не повлияет, но потом отлавливать незадачливого мастерового по всей карте может быть затруднительно.

Миссия 4

Двигайтесь к Руинам

Несмотря на наличие развитой базы, она, собственно, и не нужна. Оба героя, Медб и Маккехт, должны двигаться на северо-восток, не ввязываясь в опасные стычки, пока не приблизятся к базе (она будет через пролив от них). Как только обозначится вход в Руины (светлое пятно в северо-западном углу), следует двигаться туда. Фениксов герои смогут поразить

Юниты

Шхуна

Воздушный транспорт для быстрого перемещения войск.

Голем

Неповоротливый, но опасный враг.

Древний мир

Каменщик

Основной работник, мастер на все руки. Умеет копать, не копать, чинить, строить, превращаться в шаолиня (при наличии монастыря).
Ветеран. Тренируется в казармах. Хмурый мужчина в традиционном коническом головном уборе, владеющий навыками боя на мечах по-македонски — используя мечи в обеих руках.

Шаолинь

Продукт призыва каменщика в регулярную армию. Владеет всеми приемами восточных единоборств без оружия. Толпой способен запинать до смерти кого угодно, в качестве одиночного врага несерьезен.

Танцовщица

Дитя Храма красоты, способна к несложной женской магии. Владеет заклинаниями уничтожения, очарования и превращения в карлика. Детектор невидимого.

Слон

Выпускается казармами, может строить неподвижную башню (процесс обратим), обладает замечательной способностью топтать врагов — человеческие юниты умирают от одного удара могучей слоновьей ноги.

заклинаниями, а слоновьи башни Медб расстреливает с безопасной дистанции. Как только Медб окажется в пятне света, миссия будет выполнена.

Миссия 5

Уничтожьте все вражеские войска

У нас четыре пожирателя и три героя. Смотреть, как пожиратели заглатывают врагов, а те их даже не видят — одно удовольствие. На севере от базы первая трудность — звено тайфунов и вражеские пожиратели. «Истинное зрение» одного из героев и массовое очарование Медб — и наши пожиратели доедают остальное. Один из них, кстати, должен прикрывать базу, на которую осуществляются периодические нападения. База тем временем готовится к производству драконов. Основную опасность представляют вражеские аваксы, которые демаскируют пожиратели. Их следует уничтожать первыми во что бы то ни стало. Северная база не представляет особых проблем — заглатываются даже герои. Юго-восточная база имеет на вооружении атлантис — но его тоже можно очаровать. Иногда пожиратели производят энергию (утилизация), но на этот период они видимы. Кстати, в видимом состоянии они могут быть отремонтированы аббатом. Звено драконов в качестве прикрытия на случай появления аваксов — и на долю героев останется только уничтожение вражеских строений.

● *Одновременное применение «Торнадо» и «Поступи смерти» — душераздирающее зрелище.*

Сержантские советы

В старших миссиях, когда доступно большое количество разнообразных юнитов, имеет смысл с самого начала определиться с их набором. Правильная комбинация двух-трех типов войск с изученными апгрейдами к ним принесет больше пользы, чем парад-алле всех возможных вариантов. Рекомендуется иметь столько производящих войска зданий (казарм, центров, заводов и т. п.), сколько типов войск будет производиться, чтобы процесс создания армии был непрерывным и комплексным. Опять-таки полезно исследовать модернизации выпускаемых юнитов, по крайней мере, до второго-третьего уровня — по мере накопления ресурсов.

Кампания «Решающая битва»

Миссия 1

Уничтожьте врагов вокруг Руин и идите на север

Первая задача — захватить вражеские МКЦ при помощи аидов. Внимание! Захваченные юниты исполняют последнюю отданную им команду, так что после захвата надо немедленно прекратить перестрелку. Поберегите один выстрел аида — скоро к вам прилетит атлантис. Его захват будет удачным приобретением. После захвата всех вражеских Стенли и развертывания командных пунктов можно продвигаться на север. Используйте «истинное зрение» или аваксы — имеется минимум один пожиратель. Уничтожив фазеры и башни, закрывающие путь, герои могут смело перемещаться в светлое пятно, не дожидаясь полного разгрома врага.

Юниты

Лучник
Человек с луком и стрелами — больше сообщить ровным счетом нечего.

Ки-Рин
Летающий дракон достаточно устрашающего вида, но не очень сильный.

Галера
Воздушное судно (как это ни странно), способное как перевозить на своем борту другие юниты, так и оставаться при этом невидимым. Не вооружена.

Катапульта
Обычное средневековое осадное орудие.

Судный день
Медленная черепаха, способная только к одному — самоуничтожиться по команде.

Поглотитель
Пятиконечный моллюск — опасное существо. Боеспособен только против живых противников, зато заглатывает их с одного раза, прирастая при этом в собственных размерах.

Феникс
Легендарная птица, возрождающаяся из пепла. Владеет заклинанием «Неуязвимость» (если оно изучено), которое может кастовать на любой дружественный юнит.

Ночной охотник
Изначально невидим, что позволяет ему безнаказанно нападать на врагов, не обладающих даром ясновидения.

Миссия 2

Защищайте пространственный портал в течение 10 минут от нападения войск Уильяма Кейна и Уилла Симса

Миссия на время. Прежде всего телепортируйте Чанг Би к порталу (светлое пятно). Первая атака начнется там — ее отбить сложно, но можно. Одновременно начинайте развертывание базы и добычу ресурсов. Вторая атака будет на базу. К этому моменту вряд ли вы что-то успеете построить путное, поэтому накопите 350 «ки» и 200 руды и прикупите Кевину в лавке (к северо-западу от базы) «Боевой топор ночи». С его помощью (достаточно одной таблетки) он отобьет вторую волну. Третья волна будет воздушной и на портал — трансформеры в вертикальной модификации и пехота со стингерами отобьют ее легко. Четвертая волна — наступление пехоты на базу. К этому моменту полезно иметь собственного пожирателя. В пятой волне на портал будет пожиратель — включите «истинное зрение» (неплохо было бы сохранить авакса). К этому моменту базу надо окружать с севера и юга фазерами и установками ПВО. Постройте Центр гравитации и заложите Космический центр. Один фазер должен быть обязательно у руды — после налета двух звеньев тайфунов придет Рина и пожиратель. Через несколько минут после этого наступит победа.

Миссия 3

Уничтожьте войска Сим Ина и Ксибу Дуна и спасите принцессу Медб и МакКехта

Светоносцы в сочетании с орбитальной защитой — страшная сила. Использование Х-лучей разносит все в клочья с тревожащей оттяжкой во времени. Чанга имеет смысл оставить у строений в северо-восточном углу с включенным «истинным зрением» — ожидаются ночные охотники. Стенли найдутся на востоке южнее нашей СОИ.

● *Огненное дыхание драконов не щадит ни здания, ни юниты.*

После постройки базы начинаем медленно двигаться на юго-запад, снося все на своем пути. У базы желательно иметь ПВО или взвод солдат — возможны налеты Ки-Ринов. Пожиратель нам недоступен (а жаль), так что придется сражаться по-честному. После разгрома всех войск (здания добивать не обязательно) мы обнаружим Принцессу в юго-западном углу карты.

Миссия 4

Уничтожьте войска Уильяма Кейна и защитите Знаки, находящиеся в руках принцессы Медб

Начинаем с двумя базами — магической и технической. Техническая изначально более развита, и имеет смысл отстраивать ее. Продвижение войск целесообразно осуществлять по, если так можно выразиться, долине. Основные препятствия — батареи фазеров и измерительных башен. Их имеет смысл уничтожать светоносцами с привлечением орбитальной защиты или массовым очарованием принцессы Медб. При переходе на «горный» участок следует использовать «истинное зрение» — среди противников начинают попадаться пожиратели. Кстати, к этому моменту хорошо бы иметь и несколько своих пожирателей, а также начать производство тайфунов. Миссия считается выполненной после уничтожения всех мобильных отрядов противника.

Миссия 5

Уничтожьте все вражеские войска и завладейте Знаком, находящимся у Руадана

Последняя миссия, как ей и положено, большая и запутанная. Две начальные базы (техническая и магическая) расположены в центре карты. Атаки врага осуществляются с севера и запада. К этому моменту вы уже составите свое собственное мнение по поводу того, что и в каком порядке строить. Я предпочел воевать крупным калибром — трансформерами, пожирателями, атлантисами, пушками маны и драконами. Финальная победа нелегка, но приятна. MC

Темнота и одиночество,

или

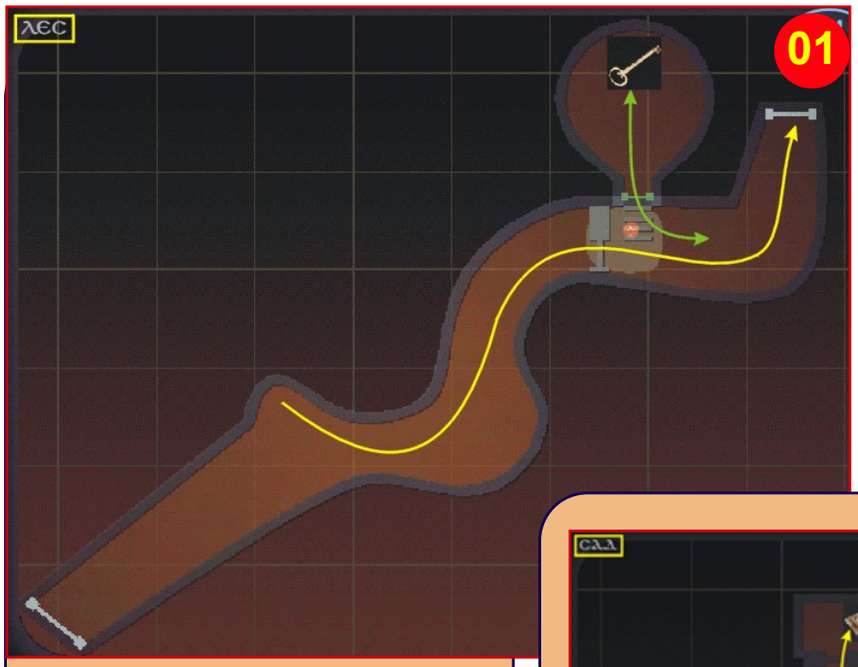
Как утерли нос Макаулею Калкину

Куда смотрит правительство? В стране недостача лампочек и никто ничего не делает. Вот и теперь — в гигантском особняке все перегорели, а нечисть всякая этим воспользовалась. Пришлось вызывать товарищей Э. Корнби и А. Седрак из СЭС, чтоб порядок навести, а по пути и тайну зловещего племени разгадать.
Писать много не буду — все «пойдите, возьмите, убейте, откройте» на картах. Так, несколько слов по ходу пьесы. Для более детального понимания обстановки, так сказать... Некоторые карты я буду пропускать — там и описывать нечего.

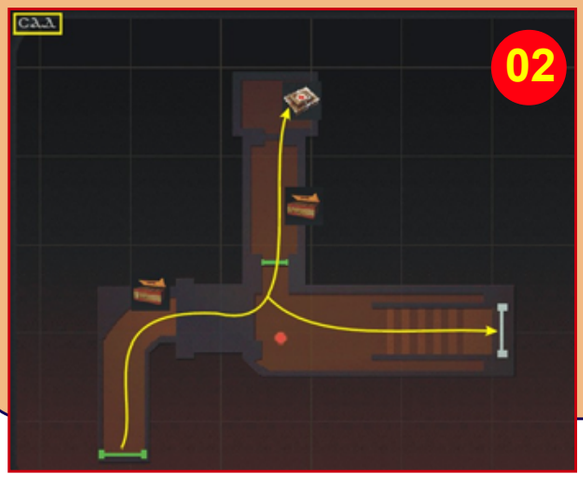
Сергей Аверин aka Index

Прохождение за Корнби

Поместье



Парень в сарае никогда не покончит жизнь самоубийством у вас на глазах, поэтому надо выбежать, дождаться, пока тот выстрелит, потом вернуться и спокойно забрать ключик. К каждой двери подходит свой уникальный ключ, поэтому их будет очень много (не обманывайтесь тем, что на картах ключи похожи друг на друга).



Отметьте для себя, что свет от вашего фонарика выделяет все объекты, которые можно либо поднять, либо что-нибудь с ними сотворить, включить например, причем показываются предметы даже из-за препятствий.

Паспорт

Alone In The Dark 4: The New Nightmare

Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Crystal House
Издатель:	Infogrames

URL www.aloneinthedark.com

Оружие

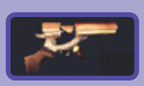
Револьвер

Самое незначительное оружие. Корнби получает с самого начала, Алин за него придется побороться. Стреляет магниевыми пулями, барабан на 6 патронов. У Эдди — двуствольный (соответственно убойная сила увеличивается вдвое).

Трехствольный шотган

Мало того, что шотган, так еще и трехствольный! Просто взбитые сливки с вишенкой сверху. Самое ходовое оружие в игре. Перезарядка на 8 патронов с содержанием фосфора.

Гранатомет



Лично мне совершенно не приглянулся. Гранаты обладают замедленным действием и свойством «залипать» в стенах. Хорош только на открытых пространствах (в замкнутых периодически взрывается вовсе не там, где планировалось). Обойма на 5 зарядов.

Ракетница

То же самое, что и гранатомет, только немного помощнее. Да и пущенная ракета взрывается сразу, вне зависимости от того, с какой поверхностью соприкасается. Три ракеты в стволе.

Плазменная пушка

Работает на специальном газе, нагретом до предельно высокой температуры. Своеобразная газовая горелка. Заправляется газовыми картриджами. Очень незначительный радиус действия.

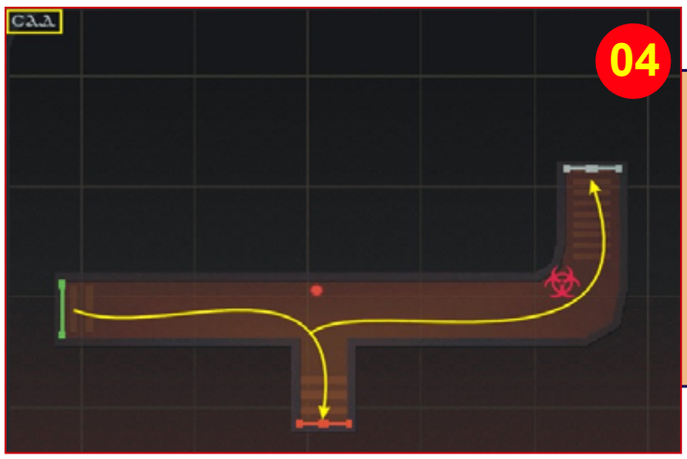
Молния

Самое классное оружие. Вырабатывает серию электрических дуг. Захватывает несколько целей одновременно. Для подзарядки используется специальная батарея с энергетическими кристаллами. Кроме того, в пещерах можно найти специальные кристаллы подзарядки.

Фотоэлектрический пульсар

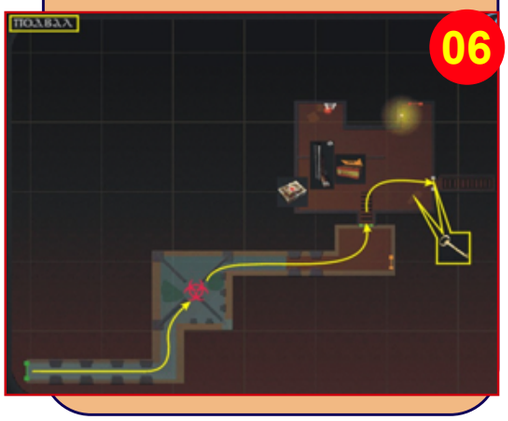
Генерирует пучок очень яркого света. Работает при помощи комбинации зеркал. Уничтожает практически любого противника (кроме боссов) с первого попадания. Питается от той же подзарядки, что и молния. Энергию жрет безбожно, поэтому будьте поэкономней.

Милые собачки, похожие на отживших свое доберманов,— первые неприятели.



Призрак — достаточно серьезный оппонент, учитывая то, что вы вооружены только слабеньким кольтом.

Крокодилы водятся исключительно в воде. А эти, призрачные, еще имеют обыкновение нападать только со спины (причем стаями), поэтому в битве включайте прицеливание и крутитесь вокруг своей оси — атакующий сам попадет на мушку. Укладываются с первого же револьверного попадания.



Враги

Паук

Самые слабые противники, поэтому нападают стаями. С ними дело иметь будет только Эдвард. Алин будут атаковать аналогичные создания — прыгуны. Эти берут стремительностью (не всегда успеваешь поймать в прицел). Пауки же обычно падают с потолков. Причем удачно попадают прямо на голову. Отрубаются с первого же меткого выстрела.

Адский пес

Встречается только на открытом воздухе. На начальных стадиях игры занимает ключевые позиции подступа к поместью. Выбивается из игры двумя выстрелами (при каждом вылетает по меньшей мере две пули).

Локуст

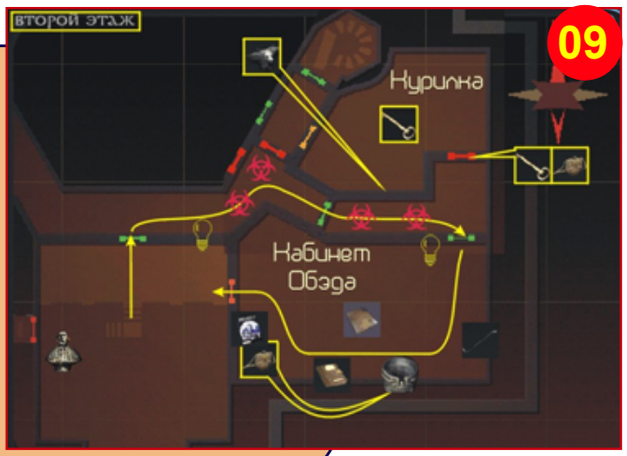
Мерзкая тварь на двух лапках и с непропорционально здоровенным языком, которым и атакует. Ходят парами, обожают окружать жертву и шпынять с двух сторон. Панически боится света: от фонарика бежит, а от лампочки дневного света просто отдает концы.

Призрак

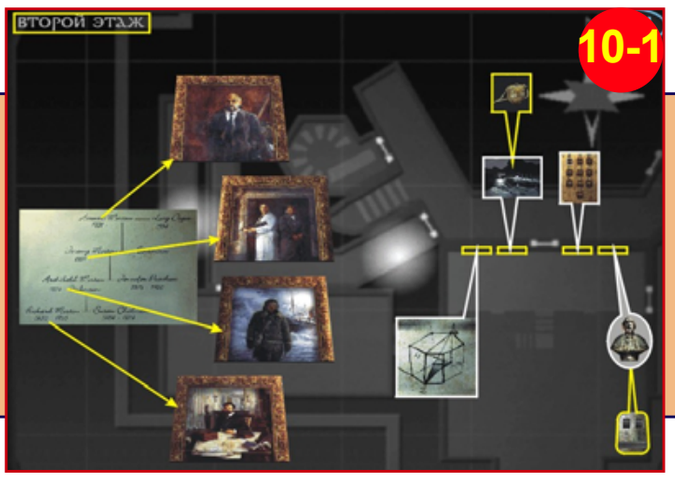
Достаточно сильный враг, учитывая то, что с парочкой придется пообщаться уже в поместье. Возникает из ниоткуда и требует по меньшей мере полторы пистолетных обоймы для уничтожения. Никогда не появится в ярко освещенной комнате.

Шкафы можно двигать. Достаточно зайти с торца и налечь плечом. Обращайте внимание на произведения искусства — много секретов спрятано именно в картинах и статуэтках. Внимательно перечитывайте все материалы, которые попадаются под руку. Даже если не получите ценную информацию, по крайней мере, будете потихоньку въезжать в ситуацию.

Не пропустите фляжку (которую надо наполнить в ближайшем ведре) и фомку из кабинета Обэда. Фляжка необходима для открытия одного из портретных тайников (см. далее). Ключ, который вы получите из тайника, открывает курилку.



Особое внимание уделите кабинету. Забирая маску Волка, обратите внимание на потолок. Там вас поджидает жучок-переросток. Стоит поднять пушку и снять его. Наполненную фляжку поместите в разбитый аквариум — она откроет тайник за одной из четырех картин.



Здесь я указал все тайники за картинами и какой каким образом открывается. Когда все они будут открыты, необходимо будет ввести в табличку под каждой дни рождения каждого обладателя. Слева — направо: 1852–1874–1899–1931.

Враги

Зомби

Чертовски медлителен и неповоротлив. Но вместе с тем достаточно устойчив к свинцу и настырен. Встречается только в поместье и нападает в группах по 2–3 особи. Чтобы успокоить одного, необходимо разрядить в него полную обойму шотгана. Абсолютно безразличен к свету и имеет тягу к респавну.

Скорпион

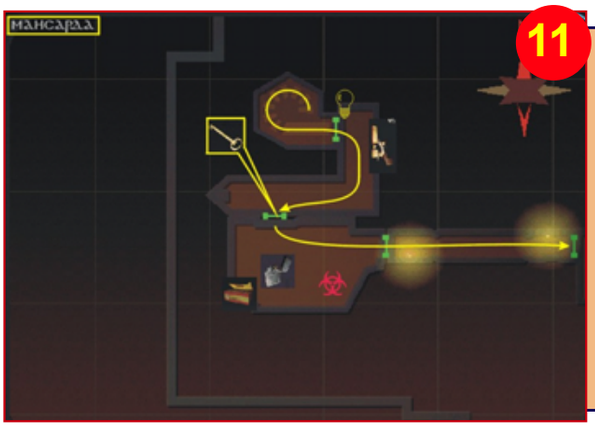
Очень серьезный оппонент. Приближаясь к герою вплотную, хватает того за шкирку и мерзко так швыряет. Больно! Короче говоря, вплотную подпускать не рекомендуется. Требуется 2–3 обоймы шотгана. Скорость его передвижения невелика, поэтому зачастую легче просто убежать.

Горгулья

То, что называется боссом. Нужно выпустить по 30 зарядов из шотгана или 5–6 прямых попаданий из гранатомета. Стрельните в нее, когда та подлетит. Она сведет крылья, защищаясь, после чего раскроется, чтобы нанести удар. В этот момент нужно стрельнуть еще раз. Попадание гарантировано.

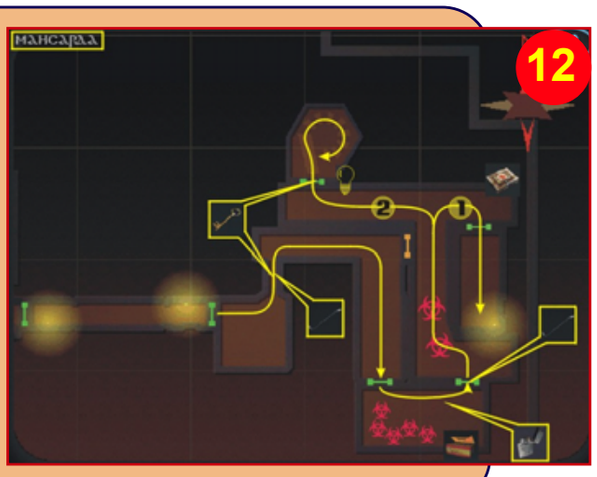
Баракка

Родной братишка горгульи. Алин придется противостоять его когтям несколько раз. В одночасье вы столкнетесь с этой тварью при активации громоотвода. И на сей раз замочить супостата из ручного оружия не получится, поэтому стреляйте из самого мощного оружия до тех пор, пока он не начнет сетовать на свою судьбу. Тем временем обегите вокруг центральной установки так, чтобы та оказалась строго между вами. Очередной прыжок твари окончится мощнейшим ударом тока. Два-три таких удара — и монстр отбросит копыта.



Для того чтобы проникнуть на чердак, надо достать ключ от двери. Гарольде Мортоне (Harold Morton) воздвиг в свою честь монумент в холле. Активация кода (его инициалы) на этой статуэтке откроет доступ к еще одной картине этажом выше.

В узком коридоре взломайте пол фомкой, чтобы добраться до двух ключиков. В комнате со стайкой жучков найдите свечу и зажгите ее зажигалкой. Сквозняк подскажет, в каком направлении ломать стену. Здесь тоже пригодится фомка. Познакомьтесь с локустами — тварями тьмы. Боятся любого света (от фонарика бегут, от более мощного источника — исчезают).



В северо-восточном кабинете откройте стол и достаньте половину фотокарточки (покрутите ее) и ключ от библиотеки. Вторую половину вы получите чуть позднее (когда появится ключ). Соедините их вместе и сложите полученные числа. Получите код.

Активируйте книги в библиотеке в следующей последовательности: первая — на третьем этаже на последнем стеллаже; остальные подбирайте в соответствии с завещанием Ричарда Мортона; после третьей книги появится босс — горгулья, плюющаяся молниями.

Сержантские советы

• При смене оружия и перезарядке теряется некоторое время. Особенно это важно во время ведения боя (большинство врагов не дадут вам тайм-аут для того, чтобы пополнить магазин). В таких случаях оперативно вызывайте рюкзак, где и делайте все вышеперечисленное не торопясь. Может, перезарядить спокойно не дадут, зато покопаться в рюкзаке — бога ради!

• В тексте книг, которые вы будете периодически находить, жизненно важная информация помечена красным цветом. Советую все выделенное записывать (чтобы потом не рыться в рюкзаке в поисках необходимой книги) и уж, конечно, не пропускать ни одного фолианта. Поверьте, возвращаться назад — занятие малоприятное.

ЧИТая классиков

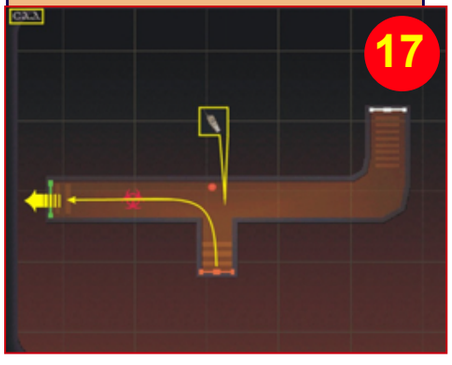
• Запустите игру с параметром «-wizardmaster». После этого заходите в игру и откройте рюкзак — там открыт доступ к читерскому меню. Режим бога, все предметы и оружие, переход на уровни... На самом деле перемещаться между комнатами (особенно при перемещении на дальние дистанции) очень удобно моментально. Главное — убедитесь, что ничего не пропустите.

Чтобы пробраться в секретную комнату в библиотеке, введите полученный с фотографии код на панель. Внутри поместите фигурку танцующего человечка в свободную ячейку — откроется тайник. На цифровой клавиатуре введите код, полученный из башни на крыше через телескоп (см. кадр 15. Код — 1692). Это откроет еще один тайник за картиной в холле.

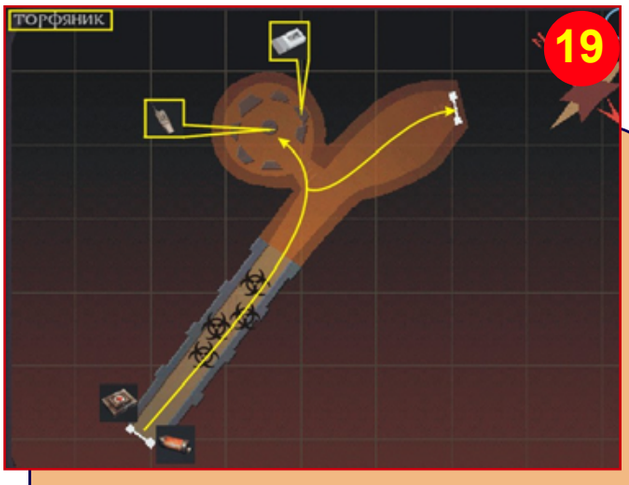
Лес

Отсюда вы будете работать в тесном контакте с Алин.

Пытайтесь связаться с девушкой по рации в каждом новом кадре (хотя зачастую связь будет активироваться автоматически). Этнолог будет вашим поводырем.

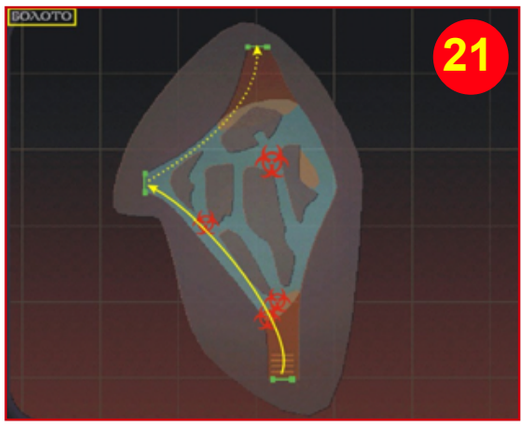


Я пропустил большую часть кадров. Эта дорога вам должна быть знакома — так вы шли по направлению к усадьбе. Ворота в лес открываются путем введения на панель кодового замка комбинации с таблички, которую вы нашли за одной из картин.



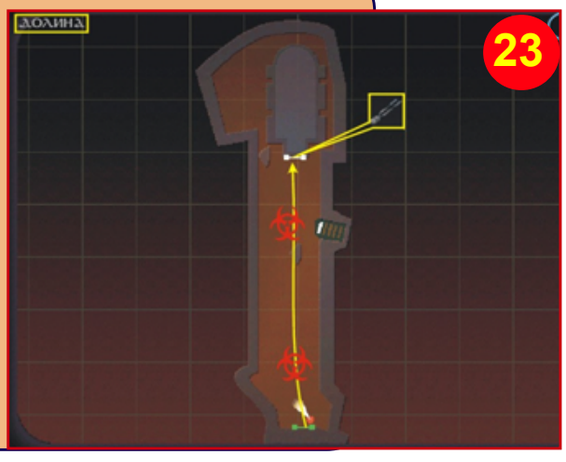
На ритуальной площадке свяжитесь с Алин и строго следуйте ее указаниям. После этого прослушайте еще раз диктофонную пленку и запишите фразу заклинания. При повторном клике на восточную стелу вам будет предложено воспроизвести ее.

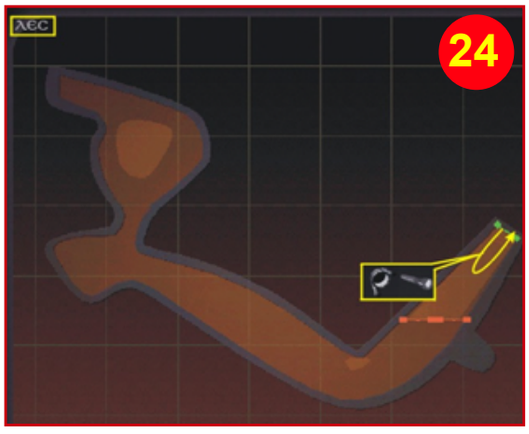
При совмещении фонаря и синего стекла (которое вы найдете чуть позже) можно высматривать застарелые пятна крови. В частности, на стене грота кровью был нарисован каббалистический символ.



Не пытайтесь спасти пилота — это невозможно. К тому же у вас будет всего лишь 15 секунд для того, чтобы убраться с тонущего самолета.

Ненадолго заскочите на 24-й участок, чтобы получить печатку Обэда Мортона и с помощью ультрафиолета рассмотреть еще один символ на камне. После этого возвращайтесь на 23-й и заходите в часовню, перекусив цепочку на двери кусачками.

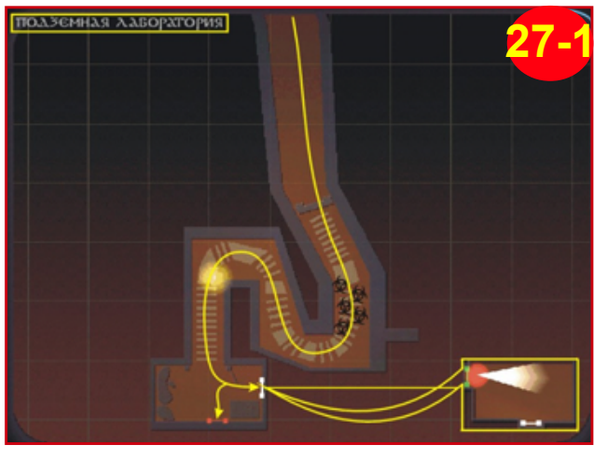


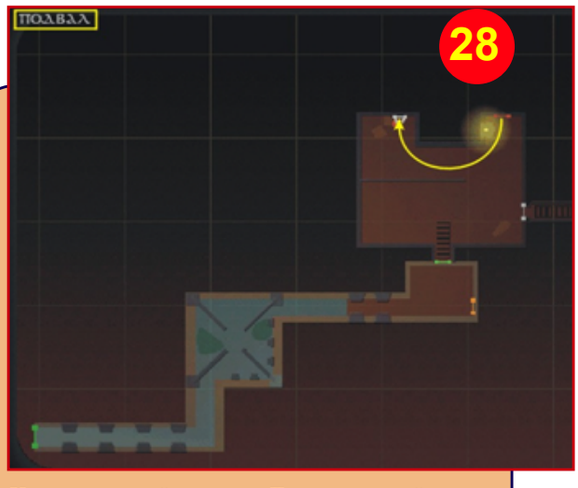


Последний знак вы найдете на обратной стороне двери. Введение трех символов на панели откроет секретный проход под алтарем.

Отсюда открывается доступ к подземной лаборатории. К сожалению, этой карты в базе данных Эдварда Корнби нет. Поэтому на словах... Исследуйте коридоры, пока не найдете Алана за прозекторским столом. Дальше всецело доверьтесь вашей очаровательной спутнице — карта есть у нее.

В коридоре с потолка периодически будут падать здоровенные пауки. Несмотря на то, что отрубаются они с первого выстрела, нападают все вместе и окружают моментально. Если есть возможность — пробегите пару шагов, разверните и отстреливайте гадов поодиночке.



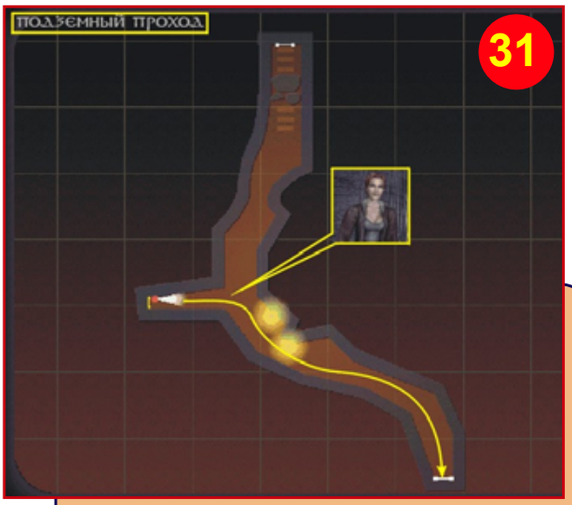


Уже знакомый подвал. Только на сей раз люк в оранжерею открыт.

В розарии поднимитесь на второй этаж и в три приема столкните статую вниз. Из нее выпадут печатка Алана и статуэтка Медведя.

Мир тьмы

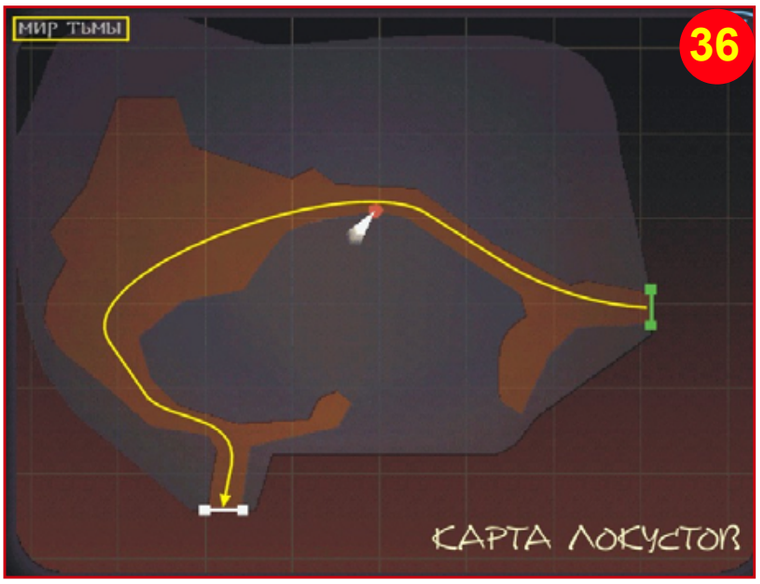
Возвращайтесь к турникету, где вы использовали печатку Обэда Мортона и примените на панели печатку его брата.

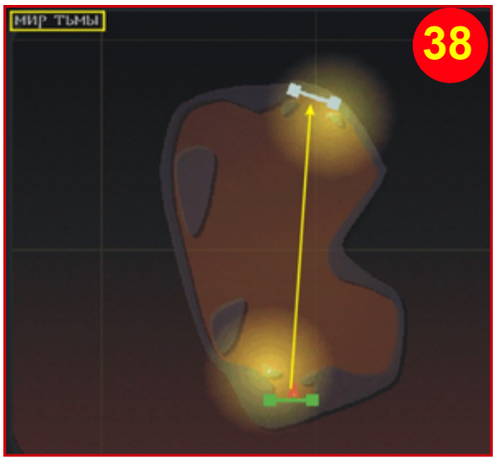


Встречайте Алин. Несколько экранов вы пойдете бок о бок.

Люк справа содержит большие запасы боеприпасов и аптечек (в предвкушении долгого путешествия в подземный мир). Уже следующий кадр разлучит вас с очаровательной спутницей.

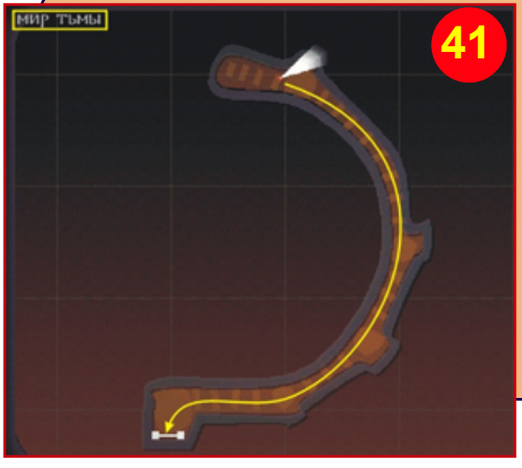
Здесь нечисть появляется спонтанно, хаотично и, что самое главное, бесконечно. Целый конвейер. Правда, и подзарядка для верного лазера бесконечная (в виде кристалов). Три следующие карты содержат набор однородных тварей.



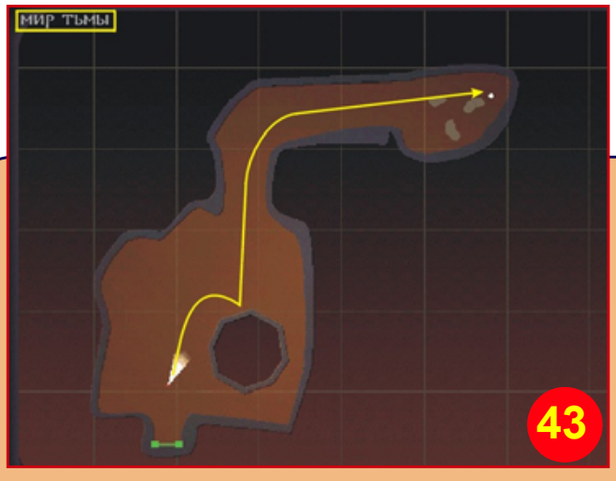


Такой конец настиг прадедушку близнецов Арчибальда. Ну и пусть земля ему будет пухом. Главное, что он свой пульсар вам оставил. Прочитав его записи, выходите из пещеры и по веревке спуститесь вниз.

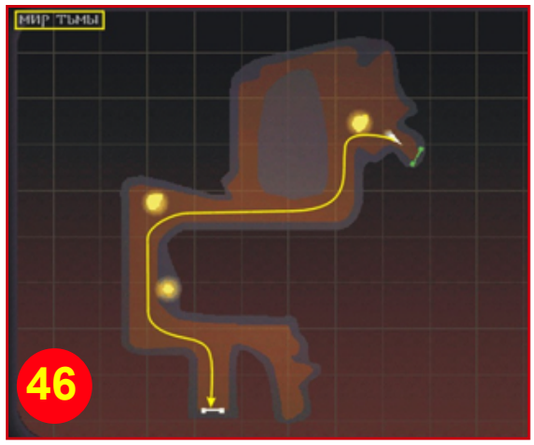
Подбегите к краю скалы и воспользуйтесь натянутой по камню веревкой. Добряк Алан опустит вас на уровень чуть ниже.

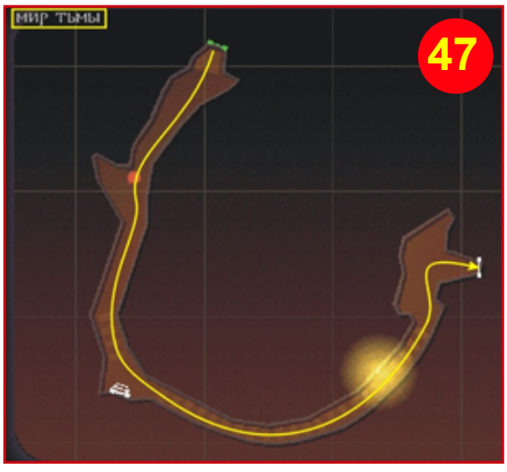


Еще несколько карт, заполненных однотипными монстрами: эта — призраками, следующая — скорпионами. То же самое относится к картам 45, 46 и 47.

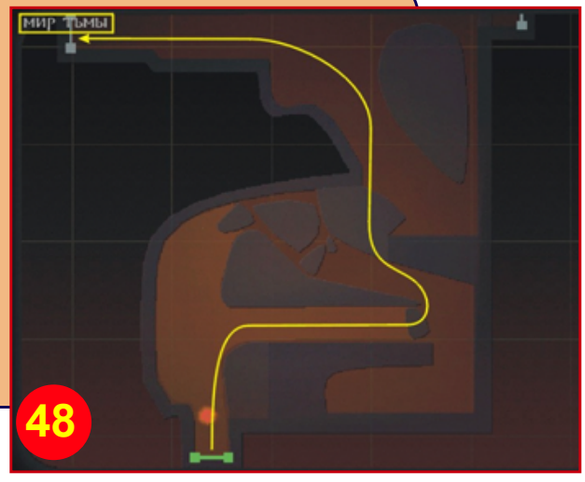


Алана таки настигает возмездие в лице им же убиенного братца. Правда, это не надолго — злодей еще возродится.





Спешу напомнить, что на некоторые поверхности можно взбираться. Вы сталкивались с этим лишь однажды, в подвале поместья (думал, может, забыли...). Собак старайтесь игнорировать — их много, и новые появляются быстрее, чем дохнут их предшественники.



Через пропасть вы переберетесь по свалившейся колонне. В источнике наполните фляжки живой водичкой.

Обратите внимание на алтарь с постаментами — следует найти еще две головы. Бегите в правую дверь, точнее — проем.

Остается окончательно замочить Алана. Кидает этот монстр ваше щуплое тельце весьма резво, поэтому не попадайтесь ему под горячую руку. Потихоньку нашпиговывайте его плоть свинцом, и в одночасье он таки падет на колени (но через некоторое время поднимется, поэтому не тратьте время попусту). Мелким сапом перемещайтесь в юго-восточный край карты. Там Эдди поднимет копье, преобразится в индейца и положит конец династии Мортонов раз и навсегда. Поднимайте фигурку головы индейца, возвращайтесь на карту 50 и устанавливайте ее на постамент. Смотрите финальный мультик и наслаждайтесь. Теперь можно расслабиться.

Прохождение за Сэдрак

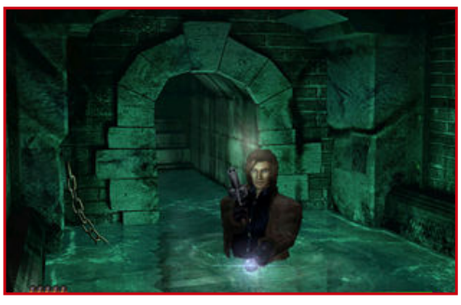
Алин движется параллельно Эдди, поэтому карты не будут разительно отличаться. Приведу лишь несколько важных советов и хинтов.

Поместье

Первое оружие появится нескоро, поэтому на первых порах «отбивайтесь» от врагов светом фонарика. Этого должно хватить — сначала вас будут атаковать только локусты. Револьвер вы найдете под одной из статуй в курилке. Шотган — на площадке лестницы, которая ведет из спальни Алана к секретной лаборатории.

После того как Эд подсадит вас в люк, обратитесь к зеркалу. Мефистофель в своем новом обличии пошлет вас на поиски зеркала. Добравшись до западной спальни, пройдите в секретную комнату. Ни в коем случае не отдавайте Де Церто зеркало, иначе гамовер.

Стеклянная призма (которой вас одарит старая карга) в комбинации с фонариком подходит к проектору в кабинете Алана. На кубике можно вычитать код — 1991. Его необходимо активировать в библиотеке (на втором стеллаже в центре комнаты четыре книги на полке образуют кодовую панель). Вы получите таблички Абкани с текстом и возможность пообщаться с боссом. Это родной братец того, с кем



здесь же бился Эдди. Очень он мне напомнил повадками и манерой вести бой Баракку из «Смертельной битвы». От него останется половина бронзового медальона. Вторую половину можно выклянчить у бабушки. Целый медальон откроет дверь в холле, справа от бюста Говарда Мортона. В отличие от Корнби, для вас открыта задняя калитка (выход через оранжерею).

Гробница

В склепе Джереми Мортона подберите насадку для фонаря. На стене с кучей светодиодов необходимо лучом фонарика «нарисовать» букву «М» (передвигая его от одного приемника к другому — с левого нижнего угла в правый нижний). Для более точного наведения используйте мышь (по умолчанию — левая кнопка+действие). Эта процедура откроет склеп Говарда Мортона.

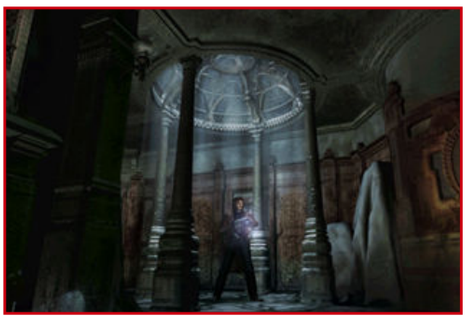
Форт

В подземелье форта (бункере) начните собирать перфоратор. Внимательно изучите инструкцию, лежащую на одном из столов. Подберите матрицу, треножник и стальной брусок. Треножник следует разобрать на приклад и металлическое полукольцо.

В мастерской соберите пульсар из приклада+ускорителя+ствола. Кусок железа и матрицу следует поместить в не-

что, отдаленно напоминающее фрезерный станок. В итоге получите удлиненный ствол, который тоже неплохо притаранить к пульсару, точнее — к перфоратору. Стеклянная линза в шкафу нужна для наведения резкости в телескопе, установленном на стене форта.

На выходе из канализации у двери подберите серебряную, желтую и красную пластинки. Вместе с черной (которую вы нашли в камере бедолаги Обэда) они составят необходимую комбинацию для доступа в планетарий. В книге, которую вы нашли в мастерской, есть шифр: «Серебряная вспышка — Золотая звезда — Красное солнце — Черная луна». Под символ необходимо поместить пластинку соответствующего цвета.



В планетарии поднимайтесь наверх и для начала активируйте механизм, чтобы посмотреть, как он действует. Свяжитесь с Корнби и аккуратно запишите все данные, которыми он вас снабдит. Каждая метка — число. У меня получилось: «С–1, СВ–0, З–3, ЮЗ–1, В–2, СЗ–0, ЮВ–0, ЮЗ–1». Выстраивая эти

данные на пульте, получаем дату (с учетом того, что у американцев все не как у людей, и число с месяцем меняются местами) — 31 октября 2001 года. Хэллоуин! Да еще и парад планет. Внизу заберите много всякой всячины из тайника.

Одна из дверей в планетарии откроется ключом, и вы увидите непонятную статую с кучей символов. Свяжитесь с Корнби и договоритесь о бартере. Бегите из крепости, срезая дорогу где можно (главные ворота, по крайней мере, уже открыты). Забрав у него барельеф, возвращайтесь к монументу и получайте энергетический камень и статуэтку. Соедините два полукольца (второе вы нашли в планетарии) и вставьте в кольцо камень. Теперь у вас полноценный перфоратор.

Теперь к громоотводу. Поднимайтесь на самый верх и ключом открывайте замок, сдерживающий подвижную панель.

Спускайтесь на уровень и открывайте доступ к небу. Еще уровнем ниже переключатель поднимает здоровенную антенну — тот самый громоотвод. Да здравствует Франкенштейн! За то время, пока тикает таймер, необходимо успеть замочить босса, спуститься в бункер и раздробить стену. Скорее всего, антенну придется поднимать несколько раз.

Ну а раз уж вы попали в туннели, встречайтесь с Эдди и спустя несколько кадров покидайте его в поисках последней статуэтки. Алана Эдвард взял на себя. MC

Третья часть марлезонского балета

О преодолении непрекращающейся стужи

После выхода аддона Heart of Winter к игре Icewind Dale прошел всего месяц, а разработчики решили написать еще один, поверх HoW(!). Не знаю, что у них там в Black Isle случилось — может, эпидемия альтруизма, но только TotL было решено сделать бесплатным и доступным через Интернет. По этой причине решено было не делать новых роликов, не писать новой музыки и звуков, не добавлять новых заклинаний. Однако новшества все же имеются. Расширены бестиарий и арсенал подручных средств, а также художником написано шесть новых портретов. У некоторых старых предметов изменены в худшую сторону свойства, а кое-что из предметов, импортированных из HoW, можно снять без права нацепить обратно (новые ограничения на совместимость вещей). Остается утешать себя бесплатностью всех этих багов.

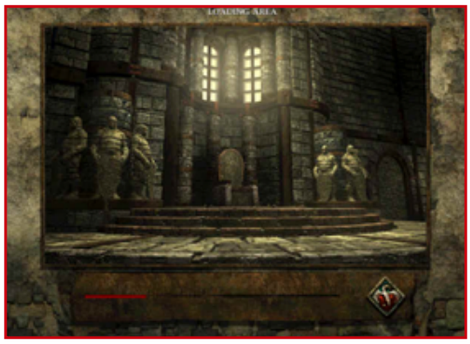
Роман Шиленко

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Паспорт

Icewind Dale: Heart of Winter: Trials of the Luremaster

Жанр: RPG
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: отсутствует
URL www.blackisle.com



Действие аддона начинается в городке Lonelywood. Перед стартом советую навестить всех торговцев, зайти в храм и перезарядить спеллбуки, то есть максимально заправиться, так как до полного решения квеста обратной дороги в Lonelywood не будет. После необходимых приготовлений отправляйтесь в таверну Whistling Gallows Inn и поговорите с хафлингом по имени Hobart Stubbletoes. Он расскажет о заброшенном замке в пустыне Anauroch и о том, сколько там всего вкусного. Соглашайтесь, и он телепортирует всю партию во внутренний двор замка.

Замок заброшен, но отнюдь не является необитаемым — гарпии, виверны и жуки составляют встречающую команду. При выключенном групповом AI (чтобы не попасть в зону видимости подмоги) я отбил первую волну, затем легко зачистил остальных, так как гарпии почему-то сцепились с вивернами и практически взаимоуничтожились. Можно заглянуть в лачугу Хобарта и посмотреть на собранное им барахло. Большая часть не представляет ценности, но есть неплохой армор с AC0, лук, флейл и сумка Bag of Holding. Сумку я, естественно, купил (хотя очень скоро получил еще одну в качестве трофея), но оказалось, что разработчики в очередной раз ограничили ее свойства: в сумку наотрез отказались лезть все арморы и почему-то арфа. При выходе из лачуги обнаружился респавн гарпий (судя по всему, однократный). Призрак у двери в замок — сам Luremaster — загадывает загадку о четырех башнях В каждой башне по два этажа: первый доступен сразу, второй открывается рубильником в какой-то из трех других башен (не забывайте поворачивать их в крайнее правое положение!).

В левой нижней башне большая виверна и куча мелких. Из предметов ничего не нашел, только повернул рубильник. В левой верхней башне мирный падший паладин Харальд, просящий смерти. Если его убить, то получите 6K XP, минус 5 очков репутации, сапоги Boots of Grounding, колечко Free Action, Plate Armor +2, золотой пояс, наручи Weapon Expertise и morning star +4

Новые твари

Шакал-оборотень aka Jackalwere

Чаще всего это воины, представленные на рисунках и умеющие делать Gaze, что выражается в мгновенном отходе жертвы ко сну, если ей не повезло выкинуть Save vs. Spell. Есть у шакалов шаманы Jackal Shaman, но чем они опасны, я так и не узнал, так как убивал до того, как они успевали что-нибудь нашаманить. Выглядят как обычные хуманы.

Гарпии и файндовые гарпии

Легко вгоняют слабонервных персонажей в состояние Panic, Diseased, а может, и еще чего из этой серии. Живут большими колониями.

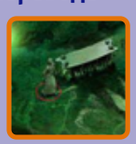
Спектральные стражи aka Spectre Guard

Ничего не кастуют, ничем не заражают, но очень ловко машут мечами, вследствие чего фронтальный комбат с большим отрядом стражей становится крайне убыточным мероприятием.

Тварь из склепа aka Crypt Thing

Здоровья практически никакого, но знает заклинание Teleport, которое запросто зашвырнет вашего персонажа в любую точку той же карты, причем в точке приземления жертву может встретить группа андедной поддержки.

Stone Nuisance aka Каменный Г******й, в вольном переводе

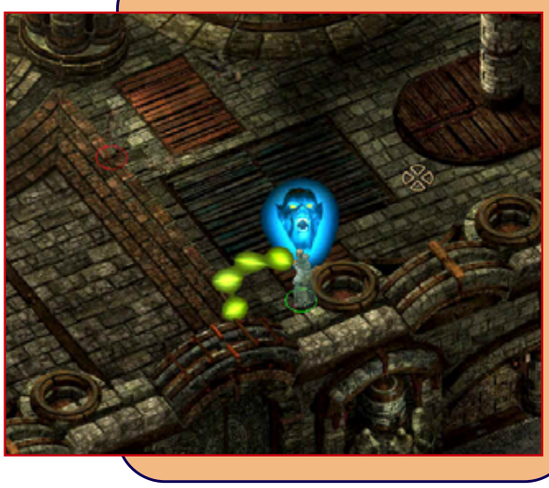


Занимаются охраной алтарей, пуляют пятью Magic Missile за раз, обладают хорошей сопротивляемостью к магии и режущему оружию. Против них отлично работают молоты и флейлы.

Помимо описанных новичков в TotL появился ряд созданий, доселе незамеченных мной на просторах Icewind Dale, но хорошо знакомых по ветке Baldur's Gate. Самые заметные из них это бихолдеры, минотавры, шамблеры и глабрезу.

Defender. Я не убивал, только подобрал с пола символ и повернул рубильник. В правой нижней башне хорошая засада из мага и двух файтеров. Крови они мне попортили изрядно, но в награду достались накидка Scintillating Colors, посох Hanged Men's Glee, кольца Fire Protection, Free Action, Greater Resistance и Protection +2, длинный меч Wind of Heaven, флейл Fire Flail +3, сумка Bag of Holding с поушенами и скроллами, пояс, сапоги, Fireball'ная палка, топор Charged Battle Axe +2, армор Full Plate Mail +1, нарукавники Ogre Power, куча денег — озолотились! Поворачиваем рубильник, спускаемся в подвал. Luremaster решает проверить, какие мы из себя герои, и бросает в бой шамблера, четверку миконидов и трех слизняков. Совместный удар по шамблеру, потом по мелочи, и 120K XP у нас в кармане. Плюс первый из четырех рыцарских скроллов. В правой верхней башне семь гарпий и их королева. Королеву я отвлек, насуммонив под нее жуков, остальных положил в рукопашной. В награду достаются шлем Chautog's Thinker и кольцо Greater Resistance. В подвале Luremaster предлагает достать второй рыцарский скролл, находящийся в одном из шести сундуков, пять из которых защищены необезвреживаемыми ловушками. И вид ловушек, и сундук со скроллом выбираются случайным образом в процессе выдачи загадки, так что искать вам придется методом тыка. XP не дают. Возвращаемся в левую верхнюю башню и спускаемся в подвал. После на удивление легкого сражения с анимированными арморами и скелетами-воинами, сопровождавшегося спеллами Holy Ward и Holy Smite плюс Turn Undead'ами, получаем третий рыцарский скролл и 120K XP. В подвале левой нижней башни за 120K XP и последний рыцарский скролл отвечаем на загадку: Ветер (Wind). Идем в дверку сверху от колодца — там усыпальница рыцарей. Выносим пауков, читаем книжку на столе про какого-то давно умершего Хранителя и кладем Symbol of Helm в чашу на том же столе. Открывается люк в склеп (под столом, а не в круглой штуке на стене). Перед спуском имеет смысл поставить в спеллбуках побольше антиандедных спеллов и отдохнуть.

Подземелье очень приличное по размерам. В нем нам предстоит собрать все ключи, прячущиеся в саркофагах, чему активно будет мешать различная нежить: скелеты-воины, костяные стражи, мумаки, ревенанты, вайты и новые существа вида Crypt Thing. Последние — весьма дохлые создания, но кастуют Teleport, вследствие чего персонаж, не сумевший сделать Save vs Spell, улетает в произвольное место на карте, что чревато попаданием в большую беду. Есть еще Blast Skeleton'ы, у которых здоровья вообще на один удар, но перед смертью каждый дарит миру залп Snilloc's Snowball Swarm, поэтому убивайте таких издалека. Стоит осматривать настенные захоронения и саркофаги, в них я нарыл Morning Star of Lesser Phasing, кольцо Greater Resistance, Shocking Flail +4, щит Reinforced Large Shield +2, армор Studded Leather of Resistance +3, бастардный меч +3 Incinerator. В трех комнатах пол был заминирован: зал на крайнем востоке, зал чуть южнее центра с кучей золота и драгоценных камней на полу, маленькая комната к северо-западу от центрального круга. С трупа предводителя



● *Это священное место — Источник халявной экспы, ведь именно здесь работает пара суммонеров, беспрестанно вызывающих глабрезу, стоимость которых оценивается в 12K XP за шкурку.*

большой толпы мумаков (вы эту толпу ни с чем не спутаете) взять волшебную палку Trap Detection. Когда соберете все ключи и откроете все двери в центральном круге, то сам по себе откроется проход на северо-восток, где предстоит комбат с большим отрядом скелетов-воинов. Проходим дальше в усыпальницу четырех рыцарей и забираем их личные вещи из саркофагов: Long Sword of Action +4, двуручный топор Life Giver +2, щит Reinforced Large +2, хилые мейс и копье. В саркофаги запихиваем по одному рыцарскому скроллу (из найденных ранее в башнях), за что в итоге партия получит 420K XP. Можно возвращаться на поверхность, отдыхать и идти в замок.

Для разминки выносим пару водных элементалей в юго-западном углу. Теперь надо разбираться со спектральными стражами, пока что не проявляющими агрессии. Попытка подойти к охраняемому ими объекту приводит их в ярость, и из ниоткуда к ним на помощь подваливают еще 6–10 таких же стражей, а с такой толпой воевать на открытой местности тяжеловато. Первый бой я завязал на развалинах лестницы рядом с входом, выманив туда стражей, охранявших левую лестницу. Благодаря узкому входу противники не могли наброситься на меня всем скопом, а мой маг имел прекрасную возможность обрабатывать их тылы Fireball'ами, Death Fog'ами и вообще гадил как мог, пока танки сдерживали переднюю линию стражей. Второй бой приключился в кухне (дверь рядом с левой лестницей на западе карты), где глупый повар поднял тревогу, и из стен полезли стражи. Перед заходом в кухню стоит прикрыть дверь в общий зал, чтобы отрезать тех, кто вздумает атаковать оттуда. Третий бой начался, когда мой маг облил кислотой стражей у большой двери. Но самый крутой комбат был против защитников правой лестницы. Маг бросил на них Death Fog и вместе с партией отступил в коридор, ведущий к кухне, после чего мы закрыли дверь. Я насчитал около 170 снесенных Death Fog'ом вражеских хитов, потом выстроил бойцов в линию перед дверью и открыл ее. За ней находилось штук 16 стражей! К счастью, войти все сразу они не могли и атаковали по двое, что позволило мне накрывать остальных, стоявших плотной толпой, из палки Wand of Heavens. Все четыре боя сопровождались неистовым нажатием кнопки Turn Undead моего паладина. Судя по тому, что стражи бились не до последнего патрона, Turn Undead помогал. Плюс маг израсходовал всю поражающую магию точечного действия: Mordenkainen's Force Missile, Magic Missile, Acid Arrow. На платформе справа около книжных шкафов стоит... Hobart Stubbletoes. После разговора выясняется, что это ракшаса, она суммонит еще двух таких же и орду невидимых сталкеров. Для противовеса я еще перед разговором воспользовался Giant Insect и Monster Summoning III, чтобы они отвлекли на себя сталкеров, поставил файтера с двуручником в верхний угол, а рейнджера в нижний угол, чтобы они сразу атаковали двух новых ракшас. Остальные просто бегали вокруг и создавали панику. От ракшас остались три хорошие накидки Non-Detection. Идем по левой лестнице на второй этаж.

Второй этаж прост и линеен. Оборона насчитывала 10–11 спектральных стражей и три бихолдера. Бихолдеры умеют обращать в камень, но продемонстрировать свое умение просто не успевают. Зато стражи нанесли многочисленные увечья. В центре этажа призрак лорда Малурадека. Я не стал биться с ним врукопашную, а подло отравил его несколькими CloudKill'ами.

С трупа, из ящика около кровати и из небольшой комнатки справа достаем злой меч Dead God's Dreaming, щит Great +3, ключ от подземелья, армор Full Plate +1 и журнал Малурадека, намекающий на то, как этот самый лорд предал тех четырех рыцарей, коих мы успокаивали в усыпальнице. Спускаемся на первый этаж, отпираем ключом дверь к винтовой лестнице и идем вниз.

Первый этаж подземелья. Дверь закрыта замком, поддающимся воздействию со стороны вора, но не спешите ее ломать. За дверью будет два ряда по три клетки в каждом. Левый рубильник открывает все клетки левого, правый — правого. Если не трогать

● *Blast Skeleton'ов надо давить с дальней дистанции, так как твари перед смертью из последних сил выстреливают Snilloc's Snowball Swarm.*

рубильники, а просто войти внутрь, то можно зачищать клетки по очереди. Я пошел другим, менее доходным по части экспы, но зато наименее вредным для здоровья путем: повернул оба рубильника, но в дверь не полез. Сборные команды шести рас (расы, по непроверенным данным, случайны) радостно принялись мочить друг друга. Чемпионом стала команда виверн, награжденная за победу ритуальным сожжением нашими Fireball'ами.

Второй этаж. Входить в центральный зал следует осторожно, так как четыре из семи имеющихся дверей (через одну) прячут за собой по бихолдеру. Один персонаж может аккуратно вызывать открывание клетки, а маг засаживать внутрь Fireball. Поджаренного бихолдера доводить до готовности холодным оружием. Коридор на запад и коридор на восток — просто копии друг друга: два стража, четыре самооткрывающиеся клетки по четыре твари в каждой, комната с четырьмя стражами, камера с трупом, с которого надо снять череп. Если будете расторопны, то обитатели клеток передерутся между собой. Отдохнуть получилось только в камере с трупом и запертой дверью, но не с первой попытки.

Сержантские советы

На севере Файруна, куда нормальные люди и нелюди из регионов умеренного климата не пойдут никогда, а ненормальные искатели приключений типа всем известного темного эльфа Дриззта До'Урдена так и норовят направить туда свои лыжи, есть небольшая долина, известная как Icewind Dale. Цивилизованные люди живут в Десяти городах, нецивилизованные составляют множество крупных и мелких варварских племен. Ледяные гиганты, черви, саламандры, йети и прочие твари населяют остальную, непригодную для жизни человека, территорию, а под землей еще и андедная жизнь вовсю кипит. Плюс имеется несколько заброшенных городов и замков, где есть чем поживиться настоящему приключенцу.

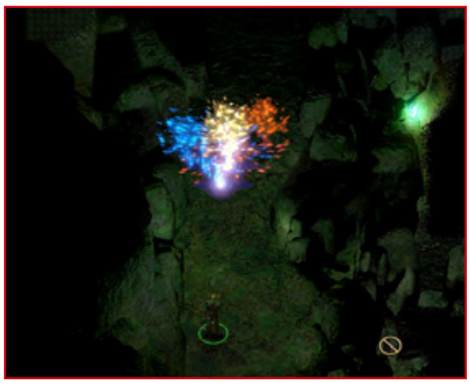
Третий этаж. Дергаем рычаг и смотрим анимацию с Luremaster'ом. Бой с двумя десятками оливковых слизняков осложняется тем, что они не берутся мечами, флейлами, молотами и т. д. Удавалось добиться только побочного ущерба от этих видов оружия, да и то изредка. Поэтому стоит закидать задние ряды Fireball'ами, а потом бегать по кругу и давить чем попало. В центральном круге на полу четыре ловушки. Хорошо

● *Удачный выстрел Abi-Dalzim's Horrid Wilting (рыбка-скелет) был несколько подпорчен случайно вызванными мной же насекомыми.*

сработал Burning Blood, но тут надо смотреть, чтоб самому не подхватить. В комнате слева и в комнате справа по одному зомби и 2–3 слизняка. Через северную комнату, секретную дверь и коридор проходим на четвертый этаж.

Этот этаж примечателен тем, что ни в одной его точке мне не дали отдохнуть просто так, из-за чего мне поначалу приходилось возвращаться для отдыха на третий этаж. Но потом в центре карты один шакал по дружбе разрешает отдохнуть у него и даже полечиться. Излагаю основную идею уровня. Есть пять спусков в независимые друг от друга отсеки пятого этажа. В каждом отсеке стадо тварей, сундук с ценным камнем серии flawed и пустой алтарь, охраняемый двумя Stone Nuisance. Надо посетить все отсеки, собрать все пять камней и засунуть в Сундук времен года в одном из пяти отсеков (тот, где минотавры). После этого надо снова обежать все пять отсеков и из алтарей забрать появившиеся там камни серии flawless. При этом на место убиенных Stone Nuisance встанут новые. Собранные камни распихать по соответствующим лункам портала. В общих чертах все, теперь детали. Путь на север перекрыт несколькими ловушками, а в самом северо-западном углу дежурит шакал-клерик. Поворачиваем на восток и обезвреживаем еще несколько ловушек. После развилки восток—юг ловушек больше не будет. Описываю дорогу на юг. Сразу к югу от развилки группа шакалов-воинов и шакал-клерик. Они способны погружать персонажа в глубокий сон. В одиночном сражении это незаметно, но в масштабном комбате осложняет работу. Юго-западнее находится сундук с мечом Hell's Bane. Некоторые источники утверждают, что здесь иногда дают и еще что-то, но мне достался только меч. На юг — еще группа шакалов. Рядом вход в отсек минотавров пятого этажа, но туда еще рано. На юг ведет каменная лестница с широкими ступенями. Там имеется большая группа шакалов и несколько глабрезу. Стоит выманивать

● *Два нижних этажа подземелья замка Малурадек не соответствуют стереотипам — здесь очень мило и красиво. Правда, аборигенов многовато, но это временное неудобство.*



● *Если б мишки были пчелами, то они бы нипочем, никогда бы не подумали лезть через газы напролом.*

по одной-две твари на север и избегать боя стенка на стенку. Глабрезу все приходили и приходили по одной штуке, тогда я отключил групповой AI и выслал вперед разведчика-вора. За каменными столбами тусовались два суммонера, через небольшие промежутки времени выдавливающие из себя по глабрезу. В принципе это хороший

Сержантские советы

Авторы решили немного отойти от ледяной тематики в TotL, и местом действия был избран замок, стоящий в пустыне Anauroch, хотя вас не только не пустят поваляться на песочке, но даже не скажут, где эта пустыня расположена, но по встречающимся книгам и описаниям некоторых предметов можно установить ее местонахождение. По инструкции уровень персонажей для засылки в указанный замок должен быть не ниже 11-го. Не знаю, откуда взято это число и подстраиваются ли монстры под силу партии, но мне и с 20-ми уровнями иногда приходилось несладко.

вечный источник экспы, ведь за каждого убиенного монстра положено по 12K XP. Скоро это развлечение надоело, и суммонеры были завалены: две робы злых арчмагов и два кольца Protection +2 плюс кое-что собрали в окрестных сундуках. Дверь ведет в отсек шакалов на пятом этаже. Атакуем.

Против нас две Stone Nuisance (лупят Magic Missile), два шакала-клерика, штук 5 шакалов-воинов и больше десятка обычных четвероногих шакальчиков. Будет гнусно, если шакалы успеют усыпить кого-то из вашего отряда. Маг бьет по тылам Fireball или Abi-Dalzim's Horrid Wilting, клерик добавляет по возможности, и еще хорошо бы устроить несколько Monster Summoning'ов для отвлечения противников от себя. Stone Nuisance, охраняющие пока бесполезный для нас Алтарь дня, легко давятся молотами и флейлами. В сундуке обязательно нужно взять камень Flawed Fire Agate. Выбираемся обратно на четвертый этаж и идем к входу в отсек минотавров (к северу от лестницы с широкими ступенями). Спускаемся.

В сундуке обязательно взять камень Flawed Skydrop. Дальше по дороге будет встречен в панике убегающий минотавр. Дорогу наверх, по которой он сматывается, я перекрыл двумя Death Fog и одним Web. Нижнюю — одним Death Fog и одним Web. Скоро появились группы приветствия: примерно десяток минотавров сверху и около пяти снизу. Верхние получили Fireball, а танки тем временем занялись прорвавшимися минотаврами. Из всей толпы таких было двое — Лорд и Старший, остальные сгорели или задохнулись. С Лорда снимаем топор Axe of Minotaur Lord, кольцо Free Action, накидку Cloak of Displacement. Нижняя тропа приведет к Сундуку времен года, но к нему надо идти, когда соберем все flawed-камни. Верхняя тропа приведет к Алтарю неба и двум Stone Nuisance, нуждающимся в выносе. Выходим обратно на четвертый этаж, возвращаемся к развилке и теперь идем на восток. Здесь несколько фазовых пауков, охраняющих вход в отсек пауков пятого этажа. Идем туда.

Разбираем кучку пауков и жуков у входа, затем такую же немного к югу. Из сундука обязательно нужно взять камень Flawed Emerald. В конце коридора пустой Алтарь Земли и две охраняющие его Stone Nuisance. Выбираемся обратно на четвертый этаж.

Идем дальше на восток. Северо-восточный угол карты оккупирован отрядом шамблеров. Я убрал всю партию назад ко входу в отсек пауков, а мага выдвинул к шамблерам. Маг кастует Death Fog или Cloud Kill и отступает к основной партии, кастует еще Death Fog или Cloud Kill и еще отступает. Так над дорогой вывешивается несколько ядовитых облаков, которые сильно поранят наступающих колонной шамблеров. В этом случае победа достается относительно легко. Идем дальше по дороге и натыкаемся на

● *Финальный бой против спектральных героев удалось выиграть благодаря магу, устроившему с помощью суммонящих заклинаний звериное нашествие, почти как в «Джуманджи».*

Сержантские советы

Перед отправкой из Lonelywood'а на выполнение почетного грабительско-ксенофобного задания советую перезарядить спеллбуки и отдохнуть, а также обеспечить себя запасом поушенов и сумками для сбора добычи, так как до полного выполнения квеста дорога домой будет закрыта. Во всем TotL есть только один торговец барахлом и один лекарь: Hobart Stubbletoes в самом начале и шакал-оборотень Rakisha в самом конце.

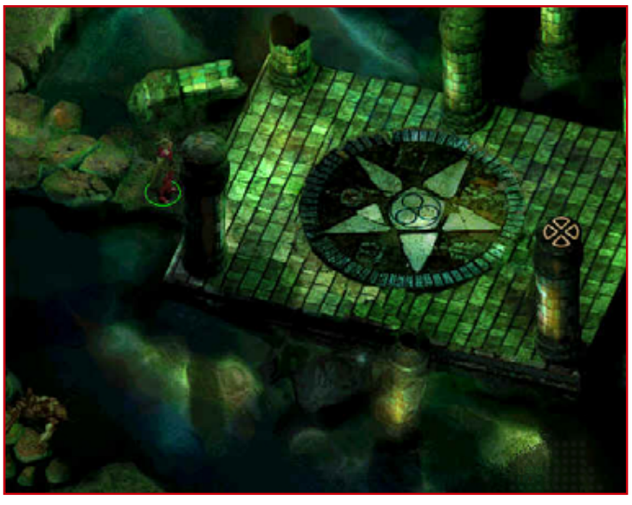
Рикашу, мирного лидера шакалов, рассказывающего нам много нехорошего о Luremaster'е и его лакее хафлинге. Дальше на юг до развилки восток—юг. Здесь происходит побоище с большим отрядом: шакалы, клерики, даже суммонер с глабрезу пришли. Бой стоит принимать в узком коридоре, тогда танки сдерживают первого противника (там можно стоять только в один ряд), а спеллкастеры и лучники лупят по тылам. Полезно завалить суммонера при первой возможности, чтобы не вызывал лишних глабрезу. От развилки идем на юг, бьем нескольких шакалов, грабим ящики. На крайнем юге вход в отсек гарпий пятого этажа. Пожалуй, здесь состоялся самый тяжелый для меня комбат с начала аддона. Перед заходом стоит прикрыться защитными спеллами: Barkskin, Stoneskin, Defensive Harmony и прочими. Гарпий в пещере около пятнадцати, и наступают они двумя отрядами — с севера и с запада. Дорогу западной группе перекрыл Death Fog, и два танка встали таким образом, чтобы гарпии останавливались внутри газового облака. На север были суммонены жуки для отвлечения внимания. Через минуту все мои персонажи были изрядно помяты, поэтому я рванул прямо на север и запер собой узкий проход. Маг через головы танков очень удачно влепил Abi-Dalzim's Horrid Wilting, и только поэтому я вышел из боя без единого трупа со своей стороны. Оставшихся 5–6 полумертвых гарпий зарубили шашками. Более удачного плана для этого сражения я не нашел. Остается забрать камень Flawed Pearl и угробить двух Stone Nuisance около Алтаря моря. Выходим на четвертый этаж.

Поднимаемся на север до развилки. От нее на восток расположен временно неработающий портал, для активации которого мы собираем камни, и горстка шакалов вокруг. Оттуда на север — ящик и дверь с луком Craftsmanship, дротиками Tranquil Bolts, кольцом Animal Friendship и огненными стрелами. От ящика чуть на юг, давим четверку пауков и спускаемся на пятый этаж.

● *Огромная усыпальница павших рыцарей замка является, что естественно, райским местом для всяческих андедов, категорически несогласных с нашими методами работы.*

● *Недополучив N-е количество экспы, я поимел возможность увидеть как шесть групп монстров рвали друг друга на части. Весьма редкое зрелище.*

С трех направлений идут по два матерых медведя с убойными ударами. В одно полетел Death Fog, в другое Web, в третье Monster Summoning. Это ненадолго задержит мишек и даст время сориентироваться. Здесь же сундук с камнем Flawed Moonbar и Алтарь ночи с двумя неизменными Stone Nuisance в карауле. Выходим на четвертый этаж.



Теперь к Сундуку времен года в отсеке, где были минотавры, и кидаем в него камни. Здесь же посещаем алтарь, выносим обеих Stone Nuisance и забираем flawless-камушек. Ту же операцию проделываем с остальными четырьмя алтарями и потом идем к порталу. Камни раскладываем согласно надписям на полу: Heaven — Star Sapphire, Earth — Diamond, Night — Moonstone, Sea — Waterstar, Day — Sunstone. Портал починился.

Клик в середину портала перемещает группу к месту финальной схватки, но перед этим стоит отдохнуть и перезарядиться. Бой будет проходить в большом зале на первом этаже замка, куда в свое время мы не сумели войти. С вражеской стороны принимают участие сам Luremaster и десяток спектральных героев. Я несколько раз проводил бой, и наилучшие результаты были достигнуты при массированном применении суммонящих спеллов. В моем случае это были Monster Summoning III и V, Summon Shadow и Shades. У меня постоянно по залу носилась толпа разнообразных монстров, и я не забывал пополнять ее по мере истощения. После перемещения важно сразу ткнуть паузу, тогда будет возможность скастовать первые спеллы за счет того времени, пока камера едет к Luremaster'у. Можно поставить Skull Trap в точку появления первых героев, а можно сразу суммонить подмогу. Танки быстро подлетают к собирающемуся телепортироваться Luremaster'у и успевают вломить ему пару раз. Дальше монстры и танки грызут и рубят всех подворачивающихся под руку, клерик лечит на бегу, маг в перерывах между суммонами стреляет Magic Missile, Acid Arrow, Mordenkainen's Force Missile. После смерти всех вражеских героев надо отловить постоянно телепортирующегося Luremaster'а, иногда ухитряющегося ударить чем-нибудь наступательным. На прощание главный враг квеста благодарит за освобождение и открывает тайник в троне. Достаем оттуда кольцо и суем в Quick Item. Воскрешаем мертвых, зализываем раны, а потом посредством кнопки Use Item используем полученное кольцо для перемещения всей партии в Lonelywood. Самое гнусное, что за вынос самого Luremaster'а и счастливое окончание большого квеста нас не удостоили ни единым очком экспы! Жмоты! MG

Когти, зубы, два ствола,

или

Недописанный сценарий «От заката до рассвета II»

Сергей Аверин aka Index

Краткое содержание предыдущей серии: два братца-головореза, Сэт и Риччи Гекко, бегут от правосудия прямо из зала суда. Договоренность с одним гринго приводит их в бар на окраине Мексики. В полночь обнаруживается, что весь персонал на самом деле — кровопийцы. Спустя несколько часов все гости превращаются в суповые наборы, а Сэт Гекко — единственный выживший (не считая маленькой девочки, у которой в этой бойне погибла вся семья). Девочка едет домой, Сэт — в вожделенный Эль-Рей. Своеобразный хеппи-энд от Тарантино: «Короче, все умерли...»

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Паспорт

From Dusk Till Dawn

Жанр: шутер от первого/третьего лица

Разработчик: Gamesquad

Издатель: Cryo

URL http://dusktilldawn.cryogame.com

Но не все так просто. ФБР не дремлет, и вот уже агенты копошатся в человеческих останках в том злополучном баре. А ведь повсюду пальчики Сэта — на каждом обломанном кие и ножке стула. Так что безоблачное существование Гекко-старшего сменяется тусклыми буднями в застенках тюрьмы SEKTEK. Но ненадолго. Один из братьев Уилсонов пытается повторить подвиг Риччи и вытащить своего родственника с электрического стула. Вот тут-то и начинается катавасия. А Сэту под шумок удается выбраться из камеры.

Единственное ваше оружие — оброненный охранником **электрошок**. Ваша задача — добраться до столовой и выяснить, в чем дело. На панелях дверей, которые можно открыть, горит зеленый светодиод. В камеры не заглядывайте, это бесполезно — там все равно ничего, кроме пошлых постеров, нет. Выбирайте двустворчатые двери — их по две в каждой комнате. Следует пробежать насквозь весь сектор 3C. В последнем коридоре ждет священник, который и посвятит в первое задание: необходимо найти механиков. Ваш сопровождающий, Брэд Сингл-тон, одарит **пистолетом** с серебряными пулями, а уже в следующей комнате вы найдете **шотган** с запасом патронов. Теперь о главном — боеприпасы крайне ограничены,

поэтому старайтесь бить наверняка. Главная задача состоит в том, чтобы Брэд остался в живых: все появляющиеся монстры будут стараться атаковать в первую очередь его (здесь и далее количество монстров рассчитывается на нормальный уровень сложности. Для других уровней пользуйтесь формулой геометрической прогрессии). Вызвать атаку на себя можно стрельнув в нападающего. Теперь о том, куда бежать. Брэд — ваш проводник. Если выберете

Враги

Зомби — самые слабые враги. Используют только рукопашный вид битвы. Обожают спрыгивать из всевозможных люков в потолках и балюстрад второго этажа. Уничтожаются несколькими прямыми попаданиями в сердце из легкого огнестрельного оружия.

Богомолы — перемещаются по потолкам, атакуют в рукопашную. Имеют особенность затаиваться над дверью так, что их не сразу заметишь. Требуют несколько зарядов в грудную область либо по ногам.

Кобра — кровная сестра богомола. Встречается не так часто, атакует плевками отравленной слизи. Достаточно устойчива к стрелковому оружию, с трудом противостоит арбалетным стрелам.

Мясник встречается один раз за всю игру. Атакует двумя тесаками в ближнем бою. Требует 2/3 обоймы M16 для тотального разложения.

Огнеметчик — укушенный охранник, вооруженный огнеметом. Обожает прятаться по углам и атаковать исподтишка. Гореть вы продолжаете несколько секунд, за это время жизнь утекает со скоростью Ниагарского водопада, поэтому выносите его как можно оперативнее. По сопротивляемости адекватен зомби.

Гранатометчик — родной брат огнеметчика. Трус, каких свет не видывал. В одиночку практически не встретишь — постоянно прячется за щитами спецназовцев. От этого и страдает: обычно метким выстрелом разносит собственную защиту, ну и себя заодно. Такой скромняга — наотрез отказался фотографироваться. Гхм... Да просто не подпускал к себе на расстояние пушечного выстрела!

● *Дурной пример заразителен. У Риччи получилось вытащить своего братишку прямо из петли. Теперь его примеру последовали братья Уилсоны. По счастью (или по несчастью), один из братьев уже испил вампирской кровушки...*

не ту дверь, он просто не пойдет следом, а останется на развилке. Так что все, что необходимо,— внимательно следить за действиями партнера.

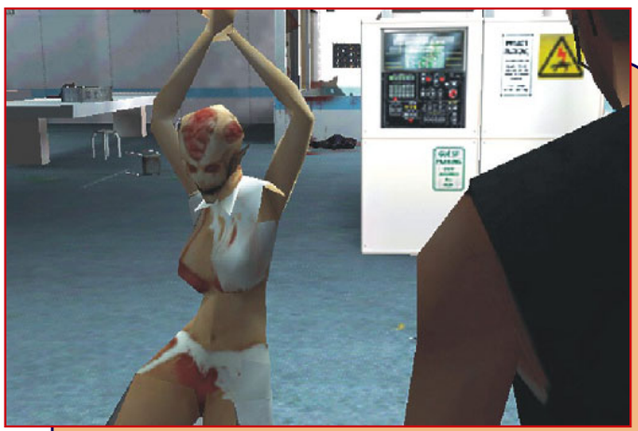
Вскоре вы окажетесь в коридоре с заклинившей дверью. Бегите в дальнюю правую камеру — там на полу лежит фомка. Используйте ее на двери. Здесь Брэд оставляет вас на произвол судьбы, предлагая проделать весь оставшийся путь в одиночку. Интуиция геймера не позволит вам сбиться с дороги. Единственное, о чем упомяну,— по пути забегите в ремонтную мастерскую. Там кроме откинувшего копыта секьюрити (который, кстати, попробует продырявить вам шею) вы найдете **огнемет** и боезапас к нему. Все полезные предметы высвечиваются на полу волнообразными кругами. Через несколько комнат вы таки доберетесь до осажденной демонами группы ремонтников во главе с их шефом, Хэнком Тайлером. Следуйте за ним до коридора, заваленного бочками. Выйдя в следующую дверь, Хэнк отдаст приказ своим людям продвигаться в вашем направлении. В этом самом коридоре они и нарвутся на засаду зомби. Вернитесь в коридор и помогите людям Тайлера. В битве получите пистолет-автомат **Узи**. Перебив всех, продвигайтесь дальше, к лифту. Около выхода отряд займет круговую оборону. Вам отведена роль штурмовика-приманки. Встаньте прямо напротив проема и отстреливайте монстров издалека. Как только они (уже израненные) минуют проем, их возьмут на себя охранники с шотганами.

В столовой получите еще одно задание. Святой отец решает освятить воду в противопожарной установке и окропить водичкой всех демонов разом. Идея неплоха, остается только добраться до резервуаров целыми и невредимыми. Сопровождать святошу непросто. Этот парень очень уж торопится, подставляясь под пули. И здоровье у него хлипкое — валится с пяти атак зомби, поэтому необходимо отвлечь врагов на себя. В коридорах демоны будут атаковать с двух сторон с расчетом на то,

Сержантские советы

Знаете ли вы, что...

У монстров легче всего отстреливаются конечности. По крайней мере, на начальных этапах при борьбе с зомби и богомолами старайтесь отстрелить им ногу. Гад обязательно завалится навзничь. Ну а если не отбросит копыта сам, то замочить лежачего уж куда легче, чем суетящегося туда–сюда. Кстати, всегда цельтесь монстрам в сердце — это их слабое место. Кроме, разумеется, специфических гадов...



● *Хе-хе... Какая красотка! А как двигается! Жаль, что мозгов нет... И я к слабому полу отношусь очень трепетно, но зачем же черепушку сносить. Да еще такой акробатке?*

Враги

Спецназ — он и в Африке спецназ. Единственное, но очень значимое преимущество — пуленепробиваемый щит. Под его прикрытием к вам вплотную может подойти целый отряд. Уничтожается тяжелым вооружением либо сбоку. Увлеките его за собой, а участник отряда сбоку легко уложит этого умника.

Крылатый демон — бронированная машина ВВС (вампирских воздушных сил). В основном нетороплив. Когда до жертвы остается метров пять, взмывает в воздух и сверху атакует когтями. Убивается только при попадании в сердце.

Рептилия — своеобразный пешеходный крылатый демон. Также нетороплив, использует только мощные кулаки. Единственное уязвимое место — шея. Обычно появляется под прикрытием более слабого юнита. Пока слабак отвлекает внимание, рептилия подходит на расстояние атаки.

Элитный спецназ — зомби, закованный в кевлар. Вооружен шотганом или M16. Единственное уязвимое место — голова. Когда черепушка отлетит, необходимо срочно мочить труп, иначе через несколько секунд гад поднимется как ни в чем ни бывало.

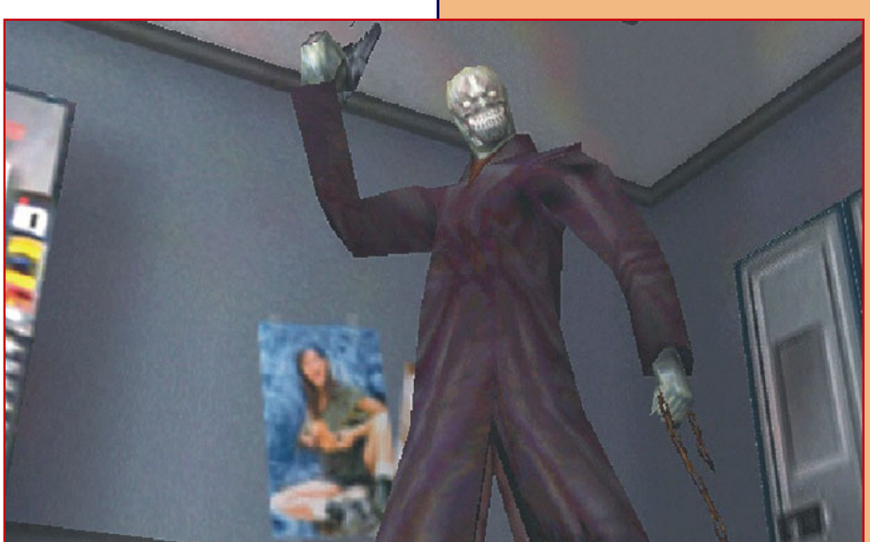
Хамелеон — практически ничем не отличается от богомола, кроме того, что он сливается с окружающей средой. Вы не смотрите, что у него глаз не видно, — на то он и хамелеон...

Нимфетки — на вид совсем безвредные девчушки. Но у меня со временем эта иллюзия рассеялась. Во-первых, атаки у них совсем не детские. А во-вторых, я так и не нашел конкретного уязвимого места у них на теле (подозреваю, что это либо ноги, либо грудь...). Легче всего выносятся огнеметом.

что пока вы будете разбираться с одним, второй успеет замочить падре. Так вот, выносите самого слабого, и чем быстрее — тем лучше. Второй по определению будет более медлителен, и вы успеете добежать до него и стрельнуть пару раз, чтобы отвлечь от святого отца. Особое внимание обратите на то место, где после открытия двери на вас нападет парочка богомолов. Разделавшись с ними, отметьте, что падре со всех ног кинется в дверной проем. А там — две кобры. Забегайте им за спины и вызывайте огонь на себя. Уложите этих — считайте, что путь пройден. Резервуары с водой охраняются парочкой зомби. А как только святоша начинает читать молитву, появляется подкрепление нечисти. Встаньте у священника за спиной и отстреливайте гадов по одному. К этому времени должны поспеть ремонтники, которые увлекутся системой подачи воды в разбрызгиватели. Вы же тем временем очистите путь к отступлению. Здесь будут помогать живые секьюрити — используйте их как прикрытие с тыла. Добирайтесь до столовой и получайте новое задание.

Некоторые члены отряда ранены. Для них немедленно требуется доставить аптечку и хирургический набор из местного медпункта. В этом путешествии будьте поосторожнее с дверьми — практически за каждой вас поджидает небольшой отряд зомби, разбавленный богомолами и спецназом: открыли дверь — отбегите метров на пять назад. Особое внимание уделите коридорам с камерами по обе стороны. Здесь зомби прячутся на балконах (по трое на каждом) и прыгают прямо на голову. Постарайтесь снять их до того, как они опустятся на первый этаж. Ваша цель — контрольная рубка. Внутри побеседуйте с Колин Уинтер — она предоставит возможность попрактиковаться в стрельбе из крупнокалиберного пулемета. Патронов не жалейте — все равно не кончатся. Закончив аркаду, бегите к медпункту (Колин покажет дорогу). По пути встретитесь с боссом — смеющимся скелетом в грязном плаще. У него одно преимущество — перемещается резво. Ну да если выпустить в него пару обойм из Узи — тот довольно покорно отбросит копыта. Проблема в том, что приходится отрываться на зомби, входящих в свиту этого упыря. По пути не

Куда подевали табличку: «Выгул собак запрещен», я спрашиваю? Этот кекс вышел прогуляться со сворой бультерьеров, так они сорвались с поводка! А прививки у них есть? Неохота получать 40 уколов в живот ни за что...



Оружие

Электрошок — самое слабое оружие, использующееся в рукопашной. Имеет неограниченное количество зарядов.

Пистолет — самое слабое огнестрельное оружие. Как и любое дистанционное оружие, имеет лазерный прицел. В магазине 15 патронов.

Дискомет — оружие, всецело использующее рикошет. Стреляет заостренными дисками, легко отскакивающими от стен. Превращает комнату (особенно тесную) в некое подобие дьявольского сквоша. В магазине 5 дисков.

Узи — скорострельный пулемет-автомат, заряжающийся пулями примерно того же калибра, что и пистолет. Моментально нашпиговывает врага металлом. Идеален в использовании против группы врагов в узких коридорах (учитывая то, что поверженный враг исчезает и пули несутся дальше). В магазине 25 патронов.

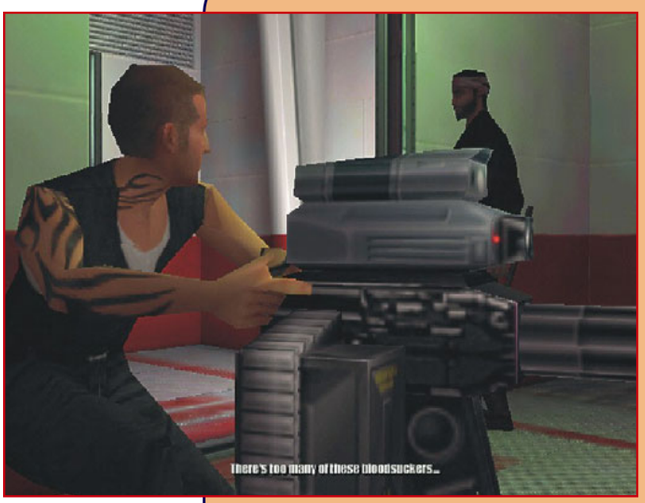
Арбалет — стреляет пятью стрелами в крестовой раскладке. Через секунду стрелы впрыскивают в жертву порцию святой воды. Своеобразная мина замедленного действия. Хватает, чтобы испарить слабого противника.

Шотган — любимое оружие всех любителей спиномозговиков. Хорош против одиночных мишеней. Сносит с ног любого слабого и умеренного по силе врага. В обойме 12 зарядов.

гнушайтесь посещать комнаты — обогатитесь патронами. В одной из таких комнат наткнетесь на гранатометчика. Он в комнате за прозрачной дверью прячется за спиной спецназовца со щитом. Откройте дверь, стрельните ему в голову и сразу отбегайте за угол. Выпущенная впопыхах граната должна разнести и омоновца и самого стреляющего. Кроме того, откроется доступ к медпункту. Сестра милосердия одарит ключиком к этому святому заведению. Уже в следующей комнате — аптечка. Через несколько палат попадаете в душевую. Здесь найдете рыдающую женщину, которая на самом деле — еще один босс. На этот раз — невидимка, вооруженная Узи. Автоматные очереди пережидайте за колоннами, атакуйте только во время перебежек этой твари с места на место. В этот момент ее можно засечь — по следам на полу, благо кто-то воду налил, и характерному шлепанью.

Замочив невидимку, возвращайтесь в столовую. Не обращайте внимание на призывы поторопиться — монстры подготовили вам неплохой прием. Практически за каждой дверью поджидает солидный отряд зомби, разбавленный богомолами и спецназом. Но это еще цветочки по сравнению с ордой, которая вас встретит в столовой. Здесь предпринята натуральная массированная атака из пяти волн нападающих:

- зомби;
- спецназ, кобры, богомолы;
- зомби, крылатые демоны;
- спецназ, зомби (нападают из дверей столовой прямо из-за спины вашего отряда; один зомбик может задержаться за дверью в засаде и не выманиваться никакими коврижками — придется забежать и уложить вручную);
- зомби, спецназ, богомол, крылатые демоны.



● *Вот оружие для настоящих мужчин. Патронов — чертова прорва, да и органы от мертвяков отлетают на раз. Жаль, нельзя взять его наперевес — слишком тяжел, а то получился бы Терминатор*

План такой. Выманивайте упырей из-за столов и отбегайте к дверям. Старайтесь рассчитать так, чтобы к отряду побежали

● *Да, трудно выполнить мостик, потеряв одну ногу. Ах, это он выгибается в смертельной агонии? Ну тогда окончим его муки, упокоим душу и вгоним еще пару зарядов серебра в бренное тело*

Оружие

M16 — патриотическо-автоматическая винтовка, которой американцы снабжают всех, кому предстоят разборки «по-крупному». По мощности не уступает шотгану, по скорострельности — Узи. В магазине 30 патронов.

Огнемет — выпускает сноп огня, которого хватает, чтобы поджарить пяток зомби, стоящих в ряд. Рекомендуется использовать против крупных скоплений врагов. В обойме 5 зарядов.

Гранатомет — самое мощное оружие в игре. По наносимому ущербу чуток не дотягивает до ядерной боеголовки. Использовать только на очень дальних расстояниях. Снарядов на уровнях крайне мало, поэтому советую оставить штучки три для разборки с варваром. В стволе 1 заряд.

максимум парочка зомби, с которыми легче всего справиться. Крылатых демонов и спецназ советую брать на себя — для их уничтожения требуется специфическая тактика. Не игнорируйте заначку амуниции, спрятанную непосредственно за отрядом.

Подавив атаку, следуйте за отрядом ремонтников и охранников на склад. Длинный, узкий коридор — идеальное место для вынесения толпы монстров. Бегут кучно и издалека. До вас добежит дай бог треть. Да и то, скорее всего, это будет рептилия. Ну а если и его умудритесь вынести на расстоянии — честь вам и хвала! В вычислительном центре встретитесь с еще одним боссом — симпатичной акробаткой аппетитной наружности. Красотка достаточно безобидна: все, на что ее хватает,— летать по комнате, выделывая всякие пируэты. Проблема состоит в том, что она не задерживается на одном месте больше пяти секунд, а в свите у нее — неистощимые кобры, появляющиеся по одной, поэтому периодически приходится отвлекаться на уничтожение «охраны». Советую занять диспозицию рядом с ближайшим же компьютером. Здесь деваха задерживается достаточно долго, кроме того, вы всегда сможете видеть, когда появляется новая кобра, и вовремя переключиться на другую мишень.

Добравшись до складов за массивными подъемными воротами, сразу поверните налево, за контейнеры. Выбежавших зомби и спецназ укладывайте из-за ящиков — добежать до вас они не смогут (думалки не хватит), а воюют они только в рукопашную. Во втором зале за контейнерами в узком коридорчике — гранатометчик. Покажитесь и сразу отбегайте — он удачно разнесет сам себя. При попытке открыть ворота «D22J07» ближайший контейнер откроется, и оттуда повалят зомби. Постарайтесь выманить их в этот самый коридорчик, где бесславно покончил жизнь самоубийством гранатометчик — все достоинства замкнутых пространств я уже описал.

Воссоединившись с отрядом, познакомьтесь с еще одним боссом. Это скелет, на этот раз с узкой специализацией — собаковод. Вся прелесть состоит в том, что он выпускает пару призрачных гончих, а те уже собственно атакуют. Этого гада легче уничтожать на расстоянии. Предоставьте собак секьюрити, а сами сконцентрируйте огонь на самом боссе. После этого перебейте оставшихся на складе вурдалаков и забегайте в открывшийся служебный грузовой лифт.

Новое задание вы получите от Колин Уинтер: поместить CD в CD-ROM в контрольном отсеке. Спустя секунду бедняжку схватит ремонтник-зомби и попытается скрыться. Проверьте себя на меткость — девушку необходимо освободить, не задев при этом шальной пулей.

На крыше главная задача — охрана Колин. Она и так-то прихрамывает, да и силенок у нее нет, чтобы отбиваться от зомби собственноручно. Двое автоматчиков,

● *Есть ли наслаждение выше, чем прикончить особенно надоедливого и верткого босса собственноручно, колом в сердце? Вы считаете, что есть? А вы попробуйте — кайф полный!*

охраняющих здание контрольного отсека, обеспечат минимальное прикрытие. Вы же неотступно следуйте за Колин, отстреливая зомби, вставших на пути. Девушка не будет двигаться, если дорога не расчищена.

Добравшись до контрольного отсека, загрузите данные с компакт-диска и готовьтесь к новой аркаде. На этот раз станковый пулемет заменяется снайперской винтовкой (приближение/удаление осуществляется кнопками «поднять»/«опустить голову»). Не подпускайте к охраняемому отряду нападающих монстров, особенно спецназ. Эти ребята вооружены винтовками M16 с лазерными прицелами и стреляют чертовски неплохо. Кроме того, они достаточно крепкие — требуют, как минимум, пяти попаданий из снайперского оружия. Отстрелявшись вдоволь, спускайтесь вниз и обогатите свой арсенал все той же **винтовкой M16**. Заручитесь поддержкой трех пока еще живых спецназовцев (они будут сопровождать вас в ближайшем будущем) и переместитесь к следующему снайперскому орудию. Познакомьтесь с новым классом врагов — элитный спецназ. Они запакованы в кевлар по самые гланды, поэтому выносятся достаточно проблематично. Старайтесь обезвредить в первую очередь этих тварей — ваш бэкап интеллектом не блещет и будет палить по бронежилетам. Когда с этой атакой будет покончено, прорывайтесь в здание через медпункт — троица покажет, где. Когда доберетесь до балконов в ангарах, отстреляйте нападающих, используя снайперский прицел собственной M16 (к сожалению, я так и не нашел, как включать эту функцию автономно). Совершите рейд на третий этаж, по пути нейтрализуя любое сопротивление. Затем спускайтесь обратно и бегите в конец коридора на первом этаже (минуя ваш отряд). Уложив толпу монстров (в последней волне будут крылатый демон, несколько представителей элиты и спецназ со щитом), бегите в компьютерный отсек. Там в центральный компьютер вставляйте компакт-диск и... получайте мощный хук справа.

● *Боже мой! Какой вид! Драгунов отдыхает. Сейчас этот представитель славного спецназа потеряет голову. А потом — руку или ногу. Главное, чтобы его не отбросило за этот помост...*

В итоге вы находитесь в столовой практически без вооружения и в полном недоумении. Все, что теперь требуется,— вернуть потерянное. Коридор, в котором вы оказываетесь, забит монстрами по самое «не хочу». Справа лежит верный шотган с запасом патронов. Берите его и начинайте планомерно выносить неприятелей. Разумно пользуйтесь вражескими гранатометчиками — они, по всей видимости, обожают выносить своих же. Пробегите по жилому сектору, собирая вооружение. Причем теперь в комнаты настоятельно советую заглядывать — половина арсенала рассыпана там. Основная же задача — поиск шести картриджей. Они лежат на виду, так что особой проблемы именно с розыском не будет. Убедившись, что все враги положены, а арсенал заполнен под завязку, возвращайтесь к основной группе и выносите оставшихся врагов, после чего бегите в торговый комплекс.

● *Для разнообразия можно попрактиковаться в стрельбе по неподвижным мишеням. Правда, здесь была небольшая очередь. Пришлось подвинуть ребят... автоматической винтовкой M16!*

Сержантские советы

Знаете ли вы, что...

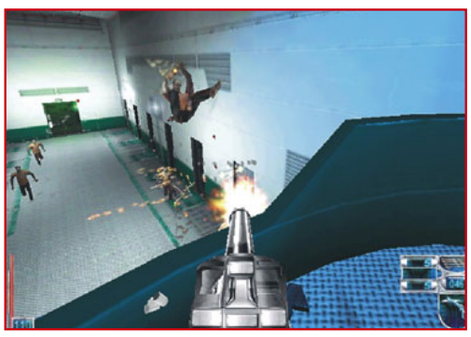
Роль NPC в игре огромна. Вообще можно переименовать жанр из 3D-shooter в 3D-saver, поскольку первостепенной задачей будет защита разного сброда, составляющего вам компанию в путешествиях. Причем людишки явно недалекие: мочат их не по-детски — ну так отойди, убеги, спрячься или, по крайней мере, сойди с линии огня. Так нет же! Трудно с ними...

Сержантские советы

Знаете ли вы, что...

Враги перемещаются с использованием всех тонкостей окружающего ландшафта и собственных еле гнущихся конечностей. Вот взять зомби. Вроде самые слабые враги, зато как перемещаются. Тут тебе и кувырки вбок, и резкая смена направления, и паника перед последним выстрелом до смерти... Короче, делают все, только бы в них попало поменьше серебра.

Здесь вы столкнетесь с сержантом Родригес. Эта милая девушка составит вам компанию в ближайшее время. Для начала она хочет вернуть свою взрывчатку, которую потеряла где-то в игровой комнате, прямо за кинотеатром. Дверь в кинотеатр — соседняя по отношению к той, через какую вы попали в торговый комплекс. Перебив монстров в киношке, попадаете в игровую. Тут начинается натуральный квазар. Куча перегородок, между ними суетятся монстры. Причем квазарную тактику они используют по полной — и со спины забегут, и за углом спрячутся. Поосторожней... Получив динамит, Родригес упоминает о своем напарнике Марвине, которого вампиры держат в заложниках: надо, дескать, его вытащить. Заползайте в вентиляционную шахту у потолка. По системе воздуховода попадаете на дискотеку. Угадайте, как называется... Перебив прохлаждающихся у стойки гадов (не забудьте снять



издалека двух гранатометчиков, зажигающих на сцене), зайдите за стойку и возьмите ключ, после этого обойдите все доступные комнаты на танцполе. Снеся голову последней красотке в сортире, вы получаете доступ к двери за барной стойкой.

Отсюда начинается спортзал. Марвина держат в самом дальнем

помещении для игры в сквош. Он окружен спецназом, поэтому в пылу битвы старайтесь, чтобы он не попал на линию огня. Спасти Марвина, правда, все равно не удастся. На обратном пути он решит задержаться в компьютерном отсеке и покопаться в системном блоке. В этот момент ему нанесет смертельный удар хамелеон. Почтив его память минутой молчания, продвигайтесь дальше, в офисный отсек. Упыри просто обожают прятаться за перегородками. К этому времени у вас в арсенале должен появиться **дискомет**. Его в таких случаях и стоит применять. Рассчитайте траекторию, прицельтесь в стеночку и положите негодяя рикошетом.

Миновав офисы, получите еще одно задание от неутомимой Родригес — добыть ключ-карту от склада на втором этаже. Он находится где-то в кафетерии. Как обычно, единственная открытая на уровне дверь приведет к череде комнат, охраняемых спецназом. Последняя комната — самая опасная. На входе вы попадаете под перекрестный огонь. Верная смерть. Постарайтесь уложить хотя бы одного охранника из предыдущей комнаты, тогда и со вторым справиться будет легче. Получив карты, возвращайтесь к сержанту и проникайте на склад. Пробежав первый ряд трехъярусных

У вас нет ощущения дежа-вю? Когда я увидел эту вывеску, как-то сразу защемило сердце. Вспомнился дружелюбный старикан, приглашавший в бар полюбоваться... Гхм... Как бы поласковей...

деревянных контейнеров, обязательно забегите в синюю дверь с холодильными камерами внутри. Иначе рискуете оказаться в плотном кольце из монстров. Сержант в этом случае гибнет на 100%...

Добравшись до машинного отсека, побегайте вокруг агрегатов, отстреливая возможное сопротивление. Ваша задача — максимально обезопасить работу Родригес. В первую очередь обращайте внимание на огнеметчиков, которыми этот зал набит до отказа. Во втором зале поднимайтесь по пандусу и активируйте компьютер (он обозначен зеленым светом). Не пропустите спрятавшегося за колонной огнеметчика. Теперь у вас появился доступ к лифту (на сходе с пандуса справа).

План такой: вы с сержантом проезжаете по трем этажам, и она минирует каждый последующий. Подъем будет сопровождаться бесконечными атаками монстров. Охраняйте деваху! Вампиры будут нападать двумя группами, поэтому придется не только разбираться со своей, но и (а это главное!) отвлекать на себя атакующих Родригес. На выходе из лифта вас поджидают четыре хамелеона (по одному за каждой стеной контейнеров) и геройская смерть сержанта от руки варвара. На выходе в коридор сориентируйтесь. Слева — два гранатометчика под прикрытием двух спецназовцев со щитами. Эти ребята довольно легко уничтожают себя сами — стоит только сделать один удачный выстрел в их сторону. Справа — ситуация посложнее. За углом — две нимфетки в компании с тремя рептилиями. Оптимальной тактикой будет бегство! Отвлекайте девчонок на себя (рептилии достаточно неповоротливы и будут плестись как черепахи) и расстреливайте дам поодиночке. После этого можно вернуться к кавалерам. На выходе из коридора — собаковод. Теперь открылась дверь по соседству с квартиркой в японском стиле. Заходите туда и перебейте осадивший ее спецназ, после чего со спокойным сердцем телепортируйтесь (телепорт подсвечен зеленым слева).

Разберитесь с варваром. Это уже не босс, это мегабосс! Его не берет ни одно оружие, кроме гранатомета. Да и то, гигант откидывает копыта, только получив три заряда прямо под ноги! Надеюсь, вы сохранили несколько именно для такого момента...

На десерт у вас финальная битва. Сам верховный вампир под прикрытием двух нимфеток. Одна пуляет ядом, вторая — пламенем. Отбегайте в угол комнаты (вампир не тронется с места — у него там гнездо) и выносите девчонок. Цельтесь прямо в сердце, иначе ничего не получится. Разобравшись со слабым полом, переходите к вампиру. Он окружен своего рода защитным полем, поэтому стрелять нужно не в него, а в компьютер у него за спиной. При каждом попадании тот будет взрываться, симулируя гранатомет. Бить придется долго, так что запаситесь терпением. Хотя погибнет этот упырь по законам жанра намного эффектней, нежели за клавиатурой. Сет его выставит «на свет Божий».

Вот тут и сказке конец, а кто выжил — молодец... MC

Читая классиков

Вообще-то официальных кодов и трейнеров к игре на настоящий момент не наблюдается. Но можете попробовать взломать ее через HEX по следующим адресам:

Здоровье —	0091D93F
Дискомет —	00A738FA
Шотган —	00A74005
Узи —	00A73B53
Арбалет —	00A73DAC
M16–	00A7425E
Огнемет —	00A744B7
Гранатомет —	00A74710

По классике жанра финальный босс должен умереть в нечеловеческих муках. Ну что для вампира может быть более мучительным, нежели раздирающий внутренности солнечный свет?

Макс по кличке Боль

как уменьшить страдания юного Вертера

E LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LI

Денис Зельцер aka Maxiden

Max Payne — пафос. Max Payne — шоу. Max Payne — боль. Игра, которую нельзя обозвать презрительным «шутер». Это шоу, в котором нам показывают страдания американского полицейского. Никаких хеппи-эндов, никакого проголливудского елея. Его работа — убивать. И показана она так, как до сих пор этого не делал никто в игровой индустрии. Заоблачная сложность, каждый эпизод придется переигрывать десятки раз, чтобы довести до совершенства свое умение убивать. Безупречный стиль. Max Payne — безусловно, TPS года. И возможно, один из самых сложных TPS за всю историю этого омраченного попсой жанра. Путь будет нелегким. И никаких хеппи-эндов.

Паспорт

Max Payne

Жанр: action

Разработчик: Remedy Entertainment

Издатель: Gathering of Developers

URL http://maxpayne.godgames.com

Часть I: Американская мечта

Глава I: Станция метро «Роско»

Выйдя из поезда, Макс окажется на станции метро «Роско» небезызвестного нью-йоркского района Бронкс. Выход из станции закрыт, поэтому путь один — в дверь с надписью: «Только для персонала». Там Макс обнаружит труп охранника и достанет «беретту». Если вы осмотрите помещение, то без труда пополните багаж Макса парой болеутоляющих и несколькими обоймами для «беретты» — все это расположено в шкафах. Теперь выход из станции открыт, и около него вас поджидает пара воинственно настроенных негодяев. Когда Макс будет выходить через дверь «Только для персонала», ребята будут стоять к вам спиной. Чтобы не тратить попусту здоровье, войдите в замедленный режим и порешите обоих. Направляясь к лестнице, не забудьте забрать обоймы из их оружия.

За углом вверх по лестнице стоят еще двое. Выпрыгните из-за угла кувырком и в режиме замедленного действия убейте обоих. В конце коридора за решеткой стоит их приятель — обязательно убейте его, иначе получите предательский выстрел в спину. Спустившись на платформу, идите налево и заходите через дверь в решетке. Обратите внимание на железные двери с кодовым замком — это вход в контрольные помещения станции. Макс не сможет войти туда, пока не узнает код.

На платформе стоят двое. Как только вы расправитесь с одним из них, второй побежит в комнату для персонала. Там Макса будут ждать двое ребят нешуточного вида. В замедленном режиме стреляйте в баллоны с газом — от ребят не

Персонажи

Макс Пэйн

Главный персонаж всей этой истории — пропитанный харизмой и фирменной ухмылкой супергерой. Супер Макс — это не полеты и не бесконечная сила, как у супермена, и не всякие там молнии из глаз, как у других «суперов». Супер Макс — это замедленное движение, в котором он может крошить дюжину киллеров за раз. Максом Пейном движет месть за убитую семью. Ваша задача — довести дело до конца. И никаких хеппи-эндов.

Киллер

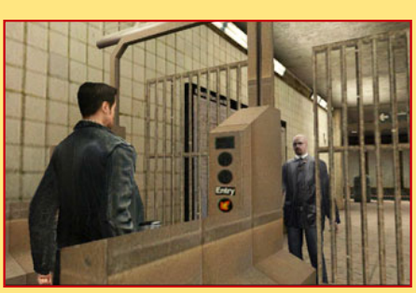
Среднестатистический киллер с кривой физиономией, обитатель нью-йорских трущоб и подвалов мафиозных отелей. В начале игры киллеры более изворотливы и кинематографичны, так как обладают меньшей огневой мощью. К концу игры вооруженные гранатами и «ингремами», они прут напролом. Единственный эффективный способ борьбы — режим замедленного действия.

Мона

Загадочная девушка, которая, как и Макс, орудует в одиночку и преследует свои цели, узнать которые нам так и не удастся. Она везде оставит свои следы — Макс идет по этому пути вторым. Впрочем, ей не суждено дойти до конца: в небоскребе «Aesir» ее постигнет смерть.

Фрэнк Люпино

Глава одного из крупнейших мафиозных кланов Нью-Йорка, сумасшедший фанатик, помешанный на сатанизме и оккультных сплетнях на почве галлюцинаций от наркотика Valkyre. По ходу игры выясняется, что он всего лишь пешка на фоне фигур, по-настоящему ответственных за распространение наркотика и убийство семьи Макса.



останется и следа. Осмотрев все ящики и шкафы в помещении, возвращайтесь на платформу.

Теперь следуйте по направлению к желтому поезду — слева будет еще одна дверь «Только для персонала». Открыв ее, вы увидите террориста, держащего на прицеле работника метро. Стреляйте немедленно подонку в голову. Теперь ведите сотрудника метро к двери от контрольной комнаты, он наберет код, и дверь откроется. Парня убьют, вы же проходите в помещение. За вторыми дверьми вас ждут четверо серьезно настроенных террористов, расправьтесь с ними в замедленном режиме.

Заходите в дверь справа. На главном пульте нажмите желтую кнопку, находящуюся под линией два. На мониторе справа вы увидите, что в поезде, стоящем на платформе, включилось освещение. Возвращайтесь на платформу. Заходите в поезд и поверните руль. Поезд поедет и проломит стену. Выбирайтесь из-под обломков и цельтесь в газовые баллоны, чтобы не тратить время на индивидуальную расправу с каждым из четырех террористов, поджидающих вас на путях. Пройдя дальше по тоннелю, заворачивайте в дверь налево.

Глава II: С места преступления

Макс оказался на заброшенной станции нью-йоркского метро. За каждым поворотом тоннеля вас ожидает по парочке негодяев. В первой комнате вы сможете достать патроны, разбив одну из нескольких коробок. Пройдя по рельсам, заберитесь на платформу — там вас ожидает трое террористов. Разбейте коробки в целях пополнения запасов амуниции. Спустившись в тоннель, вы услышите диалог двух сапе-

ров. Если вы дождетесь окончания их перебранки — вам придется сражаться всего с одним из них.

На двери справа установлена бомба, но нет детонатора. Вам нужно взорвать эту дверь. Спускайтесь в проход слева — вы попадете в помещение банка «Aesir», наполненное хорошо вооруженными террористами. Чтобы расправиться с ними без существенных потерь для здоровья, подождите, пока они подойдут к вам близко, и расстреляйте их.

Попав в контрольную комнату, ответьте на телефонный звонок и отправляйтесь к управляющему компьютеру — на мониторе должны высветиться три буквы, обозначающие отсеки: A, B, C. Одновременно может быть открыт только один отсек. Открывайте их по очереди — в одном из них лежит детонатор.

Получив детонатор, возвращайтесь наверх к обложенной бомбами двери. Там вас будет ждать вражье подкрепление. Установив детонатор, отойдите от двери подальше.

Далее Максу предстоит встреча с его другом Алексом. После того как друга застрелят, поднимайтесь по лестнице — в будке, предназначенной для продажи билетов, затерялось несколько болеутоляющих. Пройдя по тоннелям метро и оказавшись возле еще одной такой же будки, зайдите в нее и нажмите кнопку. Ворота откроются, и вы сможете выйти наружу.

Глава III: Играя Богарта

Первым делом вас захотят стереть в порошок киллеры местного значения — братья Финито. Сохранитесь, а затем прыгайте в укрытие. Стреляйте по поганцам из укрытия и вынесите первого братца. Второго можно застрелить в упор в режиме

● *Качество графики в игре не требует словесных подтверждений — она великолепна. Пиротехника находится просто на недосягаемом уровне... Была бы возможность — распечатал бы эту картинку как плакат и повесил на стенку*

Персонажи

Фрэнк Ниагара

Мистер Бейсбольная Бита, сумасшедший киллер, помешанный на комиксах про мальчика с бейсбольной битой, этот мафиозный выродок здорово настучит Максу по голове своим именным орудием. Его судьба — смерть, как и всех, кто встает на пути мести Пэйна. Впрочем, он обладает огромной силой, ему не хватит трех обойм из двойных «ингремов»!

Владимир

Русский мафиози в Нью-Йорке ездит на черном «мерседесе» с номерным знаком «Vodka». Как ни странно, именно Владимир, оказавшийся другом Макса, будет единственным человеком, который останется в живых. Видимо, ему уготована специальная роль в Max Payne 2...

Дон Пунчинелло

Дон Пунчинелло, крупнейший мафиози Нью-Йорка, высшая инстанция грязных делишек. Макс отправляется к Пунчинелло за разъяснениями о гибели своей семьи. Оказывается, что и он — всего лишь пешка в коварной игре сверхвысоких инстанций. Пунчинелло будет убит не Максом, а его боссом.

Николь Хорн

Старая ведьма, глава самой крупной корпорации в Нью-Йорке, Aesir, — виновница всего, что произошло с семьей Макса и населением Нью-Йорка. Она участвовала в создании наркотика Valkyre и заработала на постройку небоскреба, который Макс будет разносить в пух и прах в последних двух главах игры.

замедленного действия. У вас есть немного времени перед тем, как еще трое гангстеров ворвутся в комнату, поэтому вы должны в темпе вальса собрать все вещи, разложенные по комнате, и перезарядить пушки.

Расправившись с подмогой, вытащите патроны и болеутоляющее из сейфа. Прочитав письмо на столе Финитос, Макс узнает свою следующую цель — Рико Муэрте. Вы должны найти его номер в отеле — 313.

Спускайтесь по лестнице вниз и, разбив окно, выходите на крышу отеля. За следующей дверью вас поджидает пара подонков. Теперь пройдите коридор и все открытые

комнаты — в одной из них вы обнаружите проход в соседний коридор отеля, в котором и находится номер 313. В нем стоит ловушка, поэтому открывайте дверь осторожно. Сработав, ловушка привлечет двоих киллеров, находящихся в конце коридора. Расправившись с ними, заходите в комнату и читайте письмо Рико.

В соседнем помещении находится огромный котлован. Стреляйте в него, пока он не обвалится и не освободит проход на нижний этаж. Трое охранников внизу будут испуганы — воспользуйтесь моментом и расстреляйте их.

Продвигаясь далее, вы попадете в комнату Кэнди Доун. Прочитав ее дневник, вы обнаружите проход в другую часть отеля — он находится в туалете. Пройдя по коридору, отыщите лифт и вызовите его.

Глава IV: Кровавые вены Нью-Йорка

Выйдя из лифта, Макс оказывается в прачечной. Три охранника разговаривают о былых деньках и не слышат, как за ними приехала смерть, поэтому просто

выпрыгните и уничтожьте всех троих пулеметной очередью. Разбив коробки, возьмите болеутоляющее и патроны.

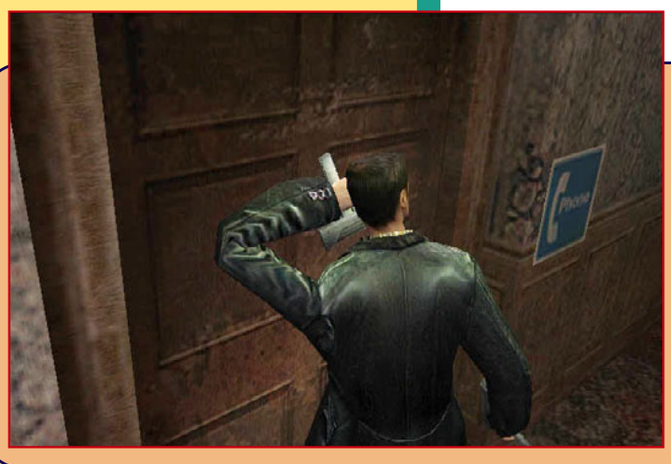
В комнате с печкой подберите бейсбольную биту и проходите через дверь над металлической лестницей. За ней двое охранников разговаривают о проблемах вампиров и их жилплощади, так что их будет нетрудно застать врасплох.

В следующей комнате расправьтесь с охранниками и разбейте коробки, закрывающие дверной проход справа. Далее вы попадете в большое помещение с кучей дверей и неоновыми надписями. Вам нужен бар. Чтобы достать ключ от него, придется расстрелять четырех террористов в конференц-зале. Чтобы расправиться с четверкой безболезненно, взорвите коктейль Молотова рядом с дверьми — киллеры выбегут и поджарятся прямо на месте. Возьмите ключ и направляйтесь к бару.

Там находятся Рико Муэрте, Кэнди Доун и четыре охранника. Рико смоется сразу, а вам придется разбираться с воинственной пятеркой. Выманите охранников из бара и расстреляйте поодиночке, а Кэнди следует уничтожать со среднего расстояния длинной очередью из двух «беретт».

Запасшись здоровьем в ванной, выбегайте из бара и следуйте за Рико. Там вас ждет еще одна горячая схватка — лучше всего раскиньте пару коктейлей Молотова.

В комнате с решеткой есть кнопка Exit. Но сейчас это вам ничего не даст, так как выход перегорожен решеткой. Поднимайтесь по лестнице в клуб и оттуда — на



● *Затишье перед бурей — Макс подслушивает переговоры врагов, держа в руках «ингрем». Эталонные кадры для любого TPS, не считающего себя отстоем*

Оружие

Лом

Лом применяется исключительно для открывания замков и разбивания коробок без создания лишнего шума и траты патронов. Как оружие против живой силы — бесполезен.

Бейсбольная бита

Более эстетична, чем лом, но в общем служит тем же целям. Впрочем, в одном месте игры — в первой главе второй части — вы сможете использовать ее как оружие массового поражения, которое уничтожит почти дюжину врагов (см. прохождение).

«Беретта»

«Беретта» — 9-мм оружие для начинающих или сильно продвинутых геймеров, при скорости восемнадцать пуль в секунду составляет отличное средство для поражения дальних целей при небольшом расходе патронов. Двойная «беретта» весьма опасна для врагов, но в таком сочетании ее следует использовать, если нет патронов для «ингрема».

«Пустынный орел»

Король сражений среднего радиуса, отличное оружие для точечных выстрелов в голову. Правда, он менее скорострелен, чем «беретта», и имеет всего двенадцать пуль в серии, поэтому применение его в больших сражениях неминуемо оканчивается гибелью. Вашей.

Помповое ружье

Этим оружием следует пользоваться на начальных этапах игры, когда выстрела в голову хватает для умерщвления врагов. Помповое ружье практически бесполезно для атаки — его следует применять при единичных выстрелах из-за угла на небольших расстояниях.

крышу, дальше разбейте стекло и прыгайте вниз. Вам предстоит расправиться с четырьмя нехилыми киллерами. Как только они будут мертвы, бегите в комнату с кнопкой «Выход», нажимайте ее и выходите на улицу.

Глава V: Пусть говорят пушки

Зайдите в секонд-хенд («Pawn Shop») и расправьтесь с ворами, чистящими магазинчики. После этого обворуйте магазин сами. Добыча — болеутоляющее и патроны к «ингрему».

За поворотом справа находится лестница, ведущая в подвал гостиницы Люпино. Расправившись с парой молодчиков, соберите неиспользованные гранаты и коктейли Молотова. Пройдя по коридорам, вы обнаружите маленький холл, в одном его конце находятся баллоны с газом, в другом — дверь, которую невозможно открыть естественным путем. Отведите Макса на безопасное расстояние и стреляйте по баллонам — взрыв снесет дверь.

Поднявшись по лестнице, ответьте на телефонный звонок и заберите в лавке по соседству ключ от лестницы. По пути наверх вас одарят гранатой, так что не забудьте сохраниться перед подъемом. Добравшись до третьего этажа, вы обнаружите, что путь наверх перекрыт, поэтому уходите с лестницы и идите по обломкам пола по периметру комнаты. Когда вы дойдете до пробоины в полу, перепрыгните ее и быстро двигайтесь дальше, так как часть обломков тут же рухнет вниз. За единственной дверью вас ждут трое киллеров. Разобравшись с ребятами, направляйтесь в кухню и прыгайте в окно.

Глава VI: Страх, что дает крылья

Первая задача — спуститься на землю, не потеряв половину здоровья. Не спешите прыгать вниз, спуститесь на асфальт через пожарный выход. Теперь время более глобальных задач — подняться на верхний этаж отеля Люпино. Нужно отыскать лифт — он находится за прачечной. В условиях чрезвычайного положения кого попало в прачечные, разумеется, не пускают, поэтому Макс должен найти сопровождающего.

Направляйтесь в здание напротив отеля. Эта дыра просто кишит наркоманами и террористами — вам нужно добраться до третьего этажа, и на этом пути вас будут ждать пятеро киллеров. Запаситесь здоровьем и амуницией.

Добравшись до третьего этажа, отыщите дверь, спрятанную в темном углу, и вытаскивайте из помещения сопровождающего. Вместе с ним спускайтесь вниз и идите в прачечную. Ваш сопровождающий нечист на руку и, как только дверь прачечной откроется, заорет, предупреждая охранников. Поэтому, пока он разговаривает с мафией, встаньте сбоку и, как только дверь откроется, всадите ему пулю в лоб. Затем расправьтесь с парой громил внутри и следуйте к лифту.

Побродив по верхнему этажу, вы попадете в комнату с открытым окном. Подождите, пока свистящий в туалете субъект

● *Кто стучится в дверь ко мне? Винни Гогнити, без всяких там сумок на ремне! Зато с револьвером в руке. Впрочем, ему не откроют, и Макс Пэйн отправит его в рай для гангстеров*

Оружие

Обрез

Настоящий шотган, потомок первого шотгана из старика DOOM'а, годится исключительно для отстреливания одного сильного киллера, так как до перезарядки позволяет сделать всего два выстрела. Неплох для убийства начальных боссов, если при этом выпрыгивать из-за угла.

Джекхаммер

Двенадцатизарядный военный шотган, выбивающийся из хрупкого баланса оружия в Max Payne. Он практически безупречен — скорострельный, мощный, не требует точного прицеливания. Впрочем, один минус все-таки есть: вы не успеете и глазом моргнуть, а ваши двенадцать патронов уже улетучились в кучку врагов, и тут вас может постигнуть худшая участь.

Ингрем

«Ингрем» в одиночку не слишком силен; два «ингрема» — притча во языцех, визитная карточка Max Payne, всесокрушающее оружие со сверзвуковой скорострельностью. В каждом «ингреме» помещается по 50 патронов, чего вполне хватает для полного уничтожения трех охранников. Только не забудьте про BulletTime, без достаточного количества которого «ингремы» почти бесполезны.

Кольт коммандо

Кольт менее скорострелен и более требователен к точности прицела, чем «ингрем», и отлично подходит для выноса мишеней с большого расстояния. Перед перезарядкой вы сможете потратить тридцать пуль без остановки — а этого хватит, чтобы уложить полдюжины охранников средней паршивости.

Коктейль Молотова

Достаточно редкое оружие в игре, но при этом чертовски эффективное и зрелищное. Коктейль Молотова лучше всего использовать в качестве мины — зажечь бутылку у дверного проема, а потом смотреть, как один за другим сгорает целая армия мафиозных ублюдков, выбегающих, чтобы расправиться с вами.

выйдет в комнату, и разберитесь с ним,— иначе получите пулю в спину. По трубам перебирайтесь к окну напротив — там вас ждут четверо хорошо вооруженных громил. Пройдя второе помещение, выбирайтесь на следующую трубу. Обнаружив проход внутрь здания, вы наткнетесь на двух охранников, решающих, как следует отрезать проводок у бомбы. Они примут неправильное решение, вследствие чего стена покроется трещинами. Чтобы обвалить ее окончательно, постучитесь в дверь, находящуюся здесь же. Поднявшись по обломкам пола в темной части здания, вы попадете в офис Винни Гогнити. В соседней комнате слышны крики — это Винни жалуется на жизнь. Соберите болеутоляющее и все оружие, которое только сможете найти, сохранитесь и заходите в комнату.

После сценки вас ожидает схватка с четырьмя хорошо вооруженными подонками, и этот бой придется повторить не один раз. После того, как вы расправитесь с киллерами, бегите вслед за Винни Гогнити. Со следующей крыши мафиозный босс спрыгнет на поезд — вам придется повторить его прыжок, а он дается отнюдь не так легко, как это показывают в фильмах,— так что перед путешествием на поезде не забудьте сохраниться.

Глава VII: Полицейская жестокость

Макс продолжает преследование Гогнити. Первая сложность — прыгнуть с крыши на крышу. Не пытайтесь прыгать с бордюра, а отыщите в том месте на крыше, где он заканчивается, что-то типа проема — и прыгайте с него. Вас должны встречать толпы посланцев Винни, поэтому сохраняйтесь после каждого удачного выстрела.

Когда Макс будет спускаться по лестнице, его встретят трое киллеров — сначала убейте первого выстрелом в голову, потом прикончите стоящего справа негодяя. Последний террорист обладает слабым оружием, и разнести его в клочья для Макса проблемы не составит.

Преследуйте Гогнити. Просмотрев сценку, где Винни поднимается на лифте, бегите к микроавтобусу и возьмите гранаты и болеутоляющее. Затем вызовите лифт и поднимайтесь вслед за ним. В помещении разбейте все коробки — вы получите достаточно патронов, чтобы продолжить бой. Врагов дальше будет очень много, и схватка будет серьезной. Сохраняйтесь после каждого удачного выстрела. Экономьте здоровье. Ищите баллоны с газом, чтобы расправляться с киллерами масштабно. Когда вы увидите последнюю сцену, где Гогнити стучится в дверь, вас ожидает настоящая облава. Используйте оружие дальнего действия и расправляйтесь с врагами по одному выстрелами в голову. Когда же дело дойдет до самого Гогнити, его выстрелы редко попадают в Макса, но патронов в Винни придется всадить немало.

● *Через долю секунды экран станет красным — Макс Пэйн поджарился в ресторане Дона Пунчинелло*

Оружие

Граната

Великолепное оружие, безотказное и действенное. Любимая фишка охранников — кидать гранаты вам под ноги, когда вы поднимаетесь по лестнице. Надо отдать должное — этот метод действительно эффективен. Одна граната может уничтожить троих киллеров с легкостью. Радиус поражения ее достаточен, чтобы потери здоровья практически невозможно было избежать. Используйте гранаты часто и со вкусом.

Гранатомет M79

Персональный метатель гранат, чудовищное оружие, настоящий монстр, который обычно одновременно с убийством кучи врагов отнимает половину Максовой жизни. Радиус поражения огромный, ни в коем случае не применяйте это оружие на близких расстояниях. Себе дороже будет.

Снайперская винтовка

Снайперская винтовка может уложить практически любого врага с одного выстрела — одно из немногих оружий в игре, которое способно на это. Позволяет воспользоваться оптическим прицелом, для увеличения точности приседайте. Действует на сколь угодно большие расстояния — в общем, идеальна для спокойного и точного отстрела удаленных мишеней. До перезарядки стреляет пятью пулями. Существенный минус — вы не можете таскать с собой много патронов к винтовке, так что используйте ее бережно.

● *Макс Пэйн в одном из своих кошмаров. Подойдя к столу, он воскликнет: «Господи, я — герой комиксов!» А потом: «Господи, я — персонаж компьютерной игры!»*

Глава VIII: Рагна Рок

Отыщите будку, где продаются билеты, и в ней — рычаг. Потянув за него, Макс обнаружит секретный проход в клуб. В первом помещении находится довольно много полезных вещей, вроде патронов и болеутоляющего. Следующее помещение — танцпол и бар, и по углам спрятались четверо киллеров с мощным оружием. Порешив их, через двойные двери пробирайтесь дальше. Забравшись на самый верх — этаж с креслами и контрольным пультом, управляющим пиротехникой, заходите в противоположную дверь. Там вы услышите, как стражники разговаривают о Джеке Люпино. Подарите им гранату и выходите к очередному нагромождению лестниц. Четверых охранников, поджидающих вас там, лучше отстрелить поодиночке. Попав на крышу, разбейте стекло и прыгайте вниз, чтобы разобраться с драгдилерами. Далее — опять наверх, прыгать по крышам. Перемахнув через все балки, заходите в освещенный проход.

Осторожно продвигайтесь по балкам под потолком, идите в дверь слева и отстреливайте троих киллеров. Далее вы попадете за сцену — в помещение с ударной установкой и пультом над лестницей. Подойдите к пульту и нажмите кнопку — в стене над барабанами откроется проход. Прыгайте туда и продвигайтесь дальше, отстреливаясь от подданных Джека Люпино.

В следующем помещении вы обнаружите еще один пульт. На нем четыре рычага: вы должны потянуть за каждый один раз для того, чтобы шторы раздвинулись и проход дальше был свободен. Прячьтесь за столбами и отстреливайте врагов по одному, так как их будет немало. Забравшись по лестнице наверх, осторожно пройдитесь по доскам к двери в углу — входу в убежище Джека Люпино.

Глава IX: Империя зла

У этого парня проблемы с головой. Он кричит нечто несуразное, и пока он занят этим делом, соберите все, что можно, в соседней комнате. Перед боем стоит помнить две вещи: во-первых, все имеющееся оружие и болеутоляющее в следующем уровне исчезнет, поэтому используйте все, что есть, на полную катушку. Второе — вокруг главного прохода с чашей разложены тонны патронов и болеутоляющего, поэтому, перекатываясь с одной стороны на другую, постоянно подбирайте новые ресурсы для продолжения боя. Ну а теперь, скрестив пальцы, входите в главный зал — для главного побоища.

Сначала вас встретит дюжина киллеров. Не стойте на одном месте, прячьтесь под навесами по краям зала. Под навесом слева есть дыра, через которую киллеры спускаются в помещение сверху,— вы можете стоять под ней и отстреливать гадов, как только они появляются. Таким образом можно уничтожить половину киллеров. Вторая половина будет закидывать вас коктейлями Молотова, поэтому единственный способ спастись — прятаться за столбами и стрелять по ним оттуда, постоянно перекатываясь от одного к другому. Экономьте ваше BulletTime для финального поединка.

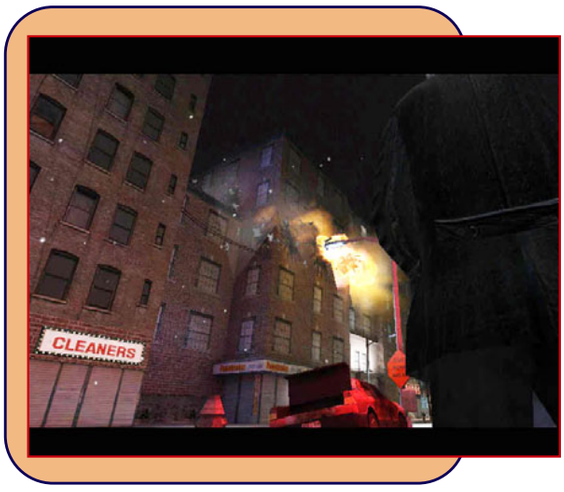
Расправившись с помощниками Люпино, бегите к лестнице, ведущей к занавесу, и вставайте сбоку лестницы. Когда занавес откроется, вы сможете практически сразу расстрелять двух охранников Люпино и заняться самим стариком. У Люпино прорва здоровья, плюс у него есть гранаты и коктейли Молотова, поэтому попариться с ним придется изрядно. Впрочем, две секунды непрерывной стрельбы в голову из «ингрема» сделают его без проблем.

Часть II: Холодный день в аду

Пролог

Максу придется путешествовать по собственным кошмарам, которые состоят из лабиринтов и криков убитой семьи. Чтобы без проблем пройти эту часть его приключений, вы должны вооружиться парой хороших динамиков или наушников — очень важно, насколько хорошо вы различаете источники звуков в пространстве. Вам придется идти на крики жены и ребенка, чтобы выйти из лабиринтов бреда.

Первый лабиринт проходится так: на двух первых перекрестках сворачивайте налево, следующую развилку проходите, затем сворачивайте направо. Вы придете в гостиную Макса. Далее поднимайтесь по лестнице наверх в детскую. Вместо детской вы пройдете коридор и окажетесь в пустоте, испещренной кровавыми линиями. Не сходите с кровавых линий, иначе Макс упадет в никуда. Сначала идите направо, перепрыгните на следующую линию, когда первая закончится, и продолжайте идти на крик ребенка. Если вы слышите, что крик затихает,— возвращайтесь обратно и ищите другой путь. Существует всего один путь, по которому Макс сможет пройти, не упав в пустоту, так что его поиски не займут много времени.



Глава I: Бейсбольная Бита

Очнувшись, Макс обнаруживает, что с ним не прочь разобраться парень по имени Фрэнк Ниагара. Когда тот отойдет в бар выпить пивка, подбирайте бейсбольную биту и осматривайте помещение, чтобы найти приличное оружие. Разбейте битой ящики на полу — вы найдете болеутоляющее и патроны.

Вокруг — куча киллеров, поэтому предлагаю хороший и безболезненный способ начать уровень. Подойдите к единственной открывающейся двери (за печкой) и начинайте колотить по ней бейсбольной битой. Все охранники — а их около семи штук — сбегутся к Максу и получат по удару в лоб, не успев даже и выстрела сделать. Вы же получите кучу патронов и оружия.

Пройдитесь по близлежащим — очищенным от охраны — комнатам, соберите дополнительные патроны, коих найдется немало, и направляйтесь в следующую комнату. В ней по-прежнему — пара верзил, вынести которых с новеньким оружием Макса не составит труда.

Поднявшись на лифте, Максу придется разобраться с толпой киллеров. Прячьтесь за мясными оковалками, висящими в больших количествах в помещении. Порешив всех в округе, выходите на улицу и направляйтесь к парадному входу в отель.

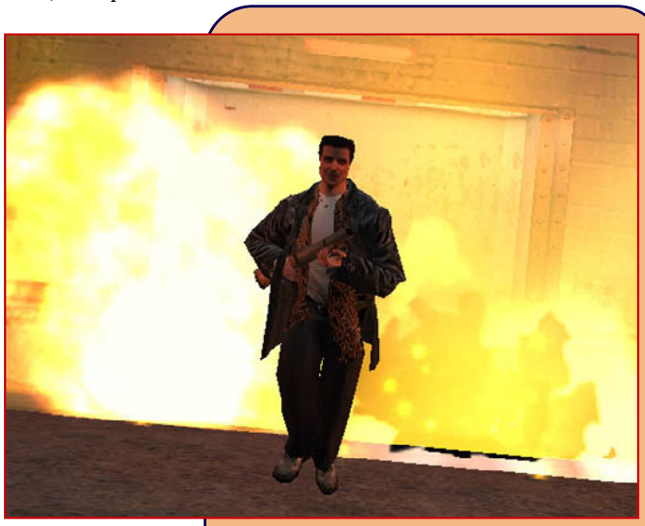
Прорвав желтые полицейские ленты, закрывающие вход в отель, который Макс зачистил практически с первого по последний этаж, направляйтесь в единственное открытое помещение — гостиную. Там сидят трое не шибко опасных террористов, и проблем с ними возникнуть не должно. Впрочем, нельзя заставлять ждать мистера Бейсбольную Биту. Направляйтесь в бар.

Вместе с Фрэнком Ниагарой в баре сидят трое собутыльников. Как только неинтерактивная сценка закончится, вставайте сбоку от дверного проема и выносите двоих киллеров, которые выбегут сразу. Далее попытайтесь расправиться с третьим, стоящим за барной стойкой. На закуску оставьте Фрэнка: он обладает лучшим здоровьем, чем сам Джек Люпино, и одной обоймы из «ингрема» ему не хватит. С помощью стрейфов бегайте вокруг Ниагары, не останавливая поток пуль. Как только обойма закончится, выбегайте и перезаряжайтесь, затем повторите. На второй обойме из «ингрема» Ниагара падет.

Глава II: Предложение, от которого нельзя отказаться

Макс Пейн побратался с русской мафией! Русская мафия в лице супермена по имени Владимир разъезжает на черном «мерседесе» с номерами «Vodka». Тем не менее Владимир дал Максу задание — проникнуть на корабль и замочить Бориса Дайма, заодно прибрав к рукам тонну оружия для предстоящего боя с Доном Пунчинелло.

В контрольной будке убейте охранника и нажмите кнопку, открывающую ворота.



● *Пять лет назад я ни за что бы не поверил, что это скриншот из игры, а не выдернутый кадр из дешевого голливудского боевика. Что ж, времена меняются... Боевики остаются*

Секреты

В главе четвертой первой части есть секретная комната, обклеенная плакатами и постерами игры Soldier of Fortune II. Вы можете обнаружить ее перед тем, как заберетесь на трубы, ведущие в комнату с телевизором, который показывает мультфильм. Не забираясь на трубы, идите налево и стреляйте по окнам. Одно из них разобьется — за ним, кроме постеров, вы обнаружите патроны и болеутоляющее.

В пятой главе третьей части в офисе Альфреда Вудена вы можете побывать в личной комнате старикана и посмотреть на то, чем этот старый перец занимается в свободное от работы время. Спорю, вы удивитесь. Чтобы открыть секретный проход, стреляйте в картину слева в следующем помещении после комнаты с телевизором. Картина упадет, и вы обнаружите кнопку, поднимающую кожаный диван напротив. Под ним и находится вход в секретную комнату.

В обучающем уровне есть секретное помещение с «ингремами» и патронами, благодаря которым вы сможете совершенствовать свое искусство владения этим важным оружием. Чтобы забраться в эту комнату, запрыгните на фургон и с него — на лестницу, ведущую к окну, которое можно разбить.

Далее пробирайтесь через складские помещения — в каждом из них вас ждет по три-четыре киллера, часть из которых находится сверху. Поэтому, оказавшись на складе, прячьтесь за столбы и первым делом отстреливайте мишени сверху.

Выйдя на улицу, направляйтесь к большому крану и забирайтесь в его кабину. Нажмите кнопку — кран приподнимет огромный ящик, освободив тем самым проход к барже. Пройдя через него и вынеся по пути пару террористов, вы попадете в коридор, стены которого состоят из гигантских ящиков. В середине находится перевозчик — как только парень на нем заметит вас, перевозчик начнет двигаться в вашу сторону. В одном из ящиков есть комната с оружием и болеутоляющим — переждите наступление гигантской машины в нем. В другом конце коридора вы сможете выйти еще в один такой же коридор с таким же перевозчиком. Отыщите еще одну дыру в ящике и запаситесь оружием — снайперской винтовкой. Когда перевозчик остановится, направляйтесь к маленькой барже на другую сторону вонючего ручейка.

Сбив замок на решетке, Макс запасется множеством дополнительных патронов и оружия. Теперь подходите к решетке, за которой стоит грузовик, доставайте снайперскую винтовку и цельтесь в подставку, стоящую под одним из колес грузовика. При метком выстреле подставка вылетит, и грузовик весело покатится вниз.

Теперь возвращайтесь туда, где был разведен мост. Вас ждут серьезного вида парни с пушками, поэтому будьте готовы к худшему. Заходите в здание — в комнате справа есть несколько гранат и четыре болеутоляющих средства, заберите все это перед визитом в главное помещение. Там находятся двое охранников с очень мощным оружием: чтобы вынести их, прячьтесь за грузами и стреляйте редкими, но меткими очередями из-за угла.

Коды

Чтобы ввести эти коды, добавьте параметр «-developer» в командной строке, запускающей MaxPayne.exe. Затем нажмите F12 и вводите:

god — бессмертие;
getallweapons — все оружие и 8 болеутоляющих средств;
getinfiniteammo — бесконечные патроны и болеутоляющее;
getbullettime — полное время для замедленного режима;
getpainkillers — 8 болеутоляющих средств.
noclip — прохождение сквозь стены;
showfps — показ количества кадров в секунду.

От M79, парень, не уйдешь. Впрочем, не ушел от него и сам Макс, и экран уже начал покрываться кроваво-красным. Через долю секунды нам будет сообщено, что Макс мертв. Хотите загрузить сохраненную игру?

Глава III: Крысы и маслянистая вода

Склад, через который придется пробираться Максу, просто кишит охранниками, прячущимися за ограждениями и зовущими на подмогу. В общем, это место надо проходить максимально осторожно и тихо, иначе вслед за умершим с громким шумом охранником прибегут еще пятеро. А за каждым из пятерых — еще столько же.

Выйдя «на улицу», забирайтесь на передвижную платформу. На ней четыре рычага, с четырех сторон платформы, чтобы двигаться влево, идите к левому рычагу и т. п. Вокруг находятся башни с охранниками. Чтобы избавляться от них без лишнего шума, включайте прицел снайперской винтовки и издалека выносите их одним выстрелом. При толковом подходе ребята не сделают ни одного выстрела в вашу сторону.

Езжайте вперед, затем налево. Каждую башенку с убитым вами охранником стоит посещать для получения болеутоляющего и патронов. Трое киллеров заметят вас с земли и будут стрелять снизу, но, благодаря тому что Макс находится на пятнадцать метров выше, вынести их не составит труда.

В конце вашего путешествия вы должны приехать к новому складу. Спускайтесь по мостику вниз, включайте режим замедленного действия при появлении любого живого существа в поле зрения, затем забирайтесь наверх по другому мостику и идите в маленькую комнатку с окном, выходящим на пристань и баржу, которую вам придется зачищать. На ней есть отличная мишень — избавьтесь от этого малого прямо сейчас. Нажмите кнопку, чтобы открыть решетку, закрывающую выход из склада.

Попав на корабль, вооружитесь двумя «ингремами» и направляйтесь в капитанскую рубку. Разобравшись с несколькими

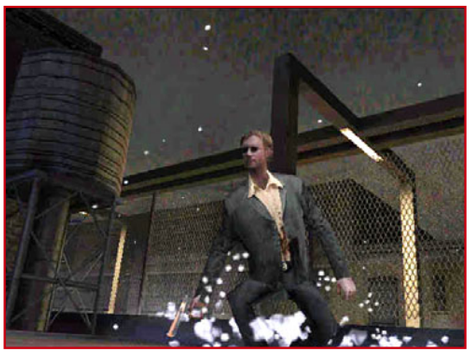
охранниками, поговорите с Доном Пунчинелло и спускайтесь вниз, прямо к Борису Дайму и его складу с оружием.

У Дайма трое помощников: первого убейте с помощью гранаты, затем, забравшись обратно на лестницу, расстреляйте двух других. Что касается самого Бориса Дайма, взорвите баллоны рядом с ним, чтобы ополовинить его здоровье. Не подходите к нему близко, так как он угостит вас коктейлем Молотова. Как только он начнет перезаряжать свои «ингремы», угостите его очередью из таких же, и парень загнется.

Глава IV: Гаси мое пламя бензином

Сейчас будет жарко. Весь ресторан Пунчинелло забит бомбами, Максу придется пробираться через лазейки во всепожирающем пламени.

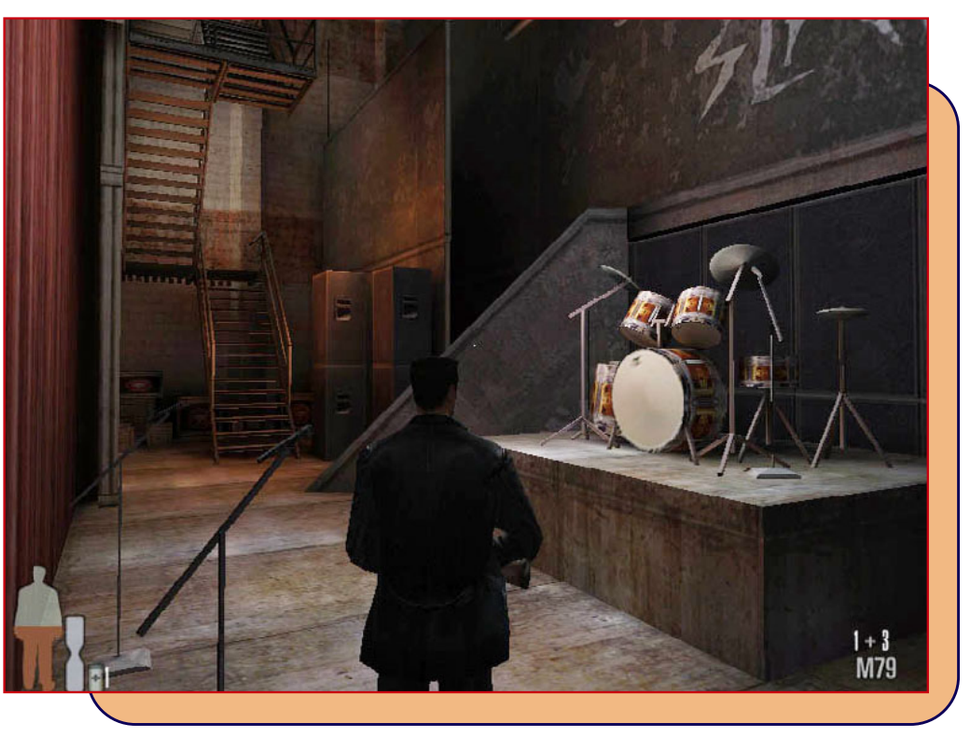
Бегите вдоль правой стены к двойным дверям в конце комнаты — справа от бара. Не останавливаясь ни на секунду, продвигайтесь к следующим двойным дверям напротив. Войдя в них, быстро сворачивайте направо и пробегайте через ряд полок перед тем, как они начнут падать, и открывайте дверь справа. В следующем коридоре бегите точно посередине, затем сворачивайте направо. Пробегайте через центр комнаты и сворачивайте налево, как только помещение начнет гореть. Аккуратно повернитесь и идите вдоль стены по коридору по направлению к следующей комнате.



Как только возникнет огонь, бегите сломя голову к противоположной неосвещенной стене. Перепрыгните через завалы и обернитесь — вы увидите проход дальше. Также вы обнаружите несколько ступенек в другое помещение, но это тупик.

Поднявшись по лестнице, вы увидите два выхода из коридора. Направляйтесь в левый, попав в комнату, поворачивайте направо и идите по следующему коридору. Дойдите до тупика, где баллон с газом должен вот-вот взорваться. Отойдите подальше и следуйте вдоль стен, которые не горят. Услышав еще один взрыв, пройдите назад и сворачивайте влево к отверстию. Перепрыгнув через полки, заходите в двойные двери. С огнем покончено.

Далее вас ждут охранники. Много. Подберите болеутоляющее и приготовьте гранаты. Как только завидите врага, кидайте. Выйдя из помещения, достаньте «ингремы» и расстреливайте киллеров на пути к выходу.



Глава V: Ангел смерти

Пришла пора разобраться с Доном Пунчинелло. Вместе с его охраной в особняке

Макса ждет легендарное Трио — три профессиональных киллера высокой квалификации. Одним словом, придется поработать.

В подвале особняка вы обнаружите несколько трупов — видимо, подруга Макса, Мона, пыталась бежать. Зачистите коридор и соберите разнообразное оружие. В комнате слева вы обнаружите болеутоляющее и киллера, который пустит Максу пулю в лоб, как только он откроет дверь. Поэтому лучше вваливаться в комнату, включив замедленный режим. Продвигаясь по коридору направо, вы наткнетесь на нескольких охранников (один из них с двумя «ингремами»), и к этой схватке необходимо подготовиться. Поднявшись по лестнице, вы попадете в кухню с кучей интересных предметов и мест. Осмотрите и соберите все, что только сможете,— ибо в следующей комнате вас ждет один из троицы киллеров.

Кроме Big Brother в этой комнате — двое охранников. В общем, придется брать их хитростью: заготовьте гранату, откройте дверь и киньте ее за стол, где сидят трое киллеров, затем стрейфтесь подальше от прохода. Скорее всего, за это время Big Brother всадит в вас половину своей обоймы, поэтому болеутоляющее, найденное на кухне, не помешает. Граната расправится с помощниками Big Brother и ополовинит его здоровье. Теперь покончить со стариком — дело техники. Имейте в виду, что, как только Big Brother будет убит, в комнату ворвутся еще двое киллеров, так что не зевайте.

Пробравшись через комнату с пианино и порешив нескольких сопляков, вы окажетесь в главном холле особняка с лестницей,

ведущей в два крыла здания. Как только Макс попадет сюда, охрана побежит за подмогой — звать еще одного из троицы. Здесь всего двое охранников, один из которых почти всегда мочит своими «ингремами» лестничные перила и не в состоянии попасть в Макса. Направляйтесь в комнату справа.

Тут вас ждет еще один ублюдок по имени Джо. Вместе с Джо еще двое неслабых ребят. Плюс к тому они расположены в комнате так, что гранату запустить будет чрезвычайно сложно. Единственный выход — до краев наполненные песочные часы с BulletTime и несколько

обойм для двойных «ингремов». Все трое находятся справа, так что врывайтесь в комнату в замедленном режиме и выпускайте в мафиози все патроны из «ингремов», которые только есть. Если вам не хватит времени замедленного режима, вы — труп.

За последним парнем из Троицы придется еще поохотиться. Направляйтесь к двери слева от лестницы, она все еще закрыта, вставайте на расстоянии от нее — парень с M79 взорвет ее. Как только это произойдет, вы сможете вынести его с помощью снайперской винтовки, он же вас даже не заметит. Пройдя ванную и еще пару комнат, ответьте на телефонный звонок и приготовьтесь к бою с последним членом троицы. Используйте гранату, как и в случае с Big Brother, и обойму-другую из

«ингрема», ему и дружкам будет достаточно. За следующей дверью находится сам Дон Пунчинелло.

После сценки вы сразу же попадаете в бой, включайте замедленный режим и пытайтесь расстрелять троих охранников Пунчинелло, пока они еще не успели разбежаться. Возможно, на них вам придется потратить все ваше оружие. Не страшно. Больше боев не будет. Перед Максом выстроится два десятка наемников — дальше воевать бесполезно.

Часть III: Чуть ближе к небесам

Пролог

Макс снова очутился в кошмарах, на этот раз подогретых наркотиком Valkyre. Вы снова в его доме. Возвратившись пару раз на место, с которого вы начинали, направляйтесь в детскую и выходите на уже знакомые кровавые дорожки. Теперь они расположены на разной высоте, поэтому прыгать придется долго. Впрочем, сам путь будет гораздо короче.

Идите вправо и прыгайте на дорожку внизу, далее продолжайте спускаться вниз и вправо. Скоро вы дойдете до площадки с детской кроваткой. Экран погаснет, и в это время лучше не трогать ни мышь, ни клавиатуру — а то можно нечаянно умереть, так и не поняв, отчего. После этого стреляйте в другого Макса Пейна и возвращайтесь из кошмаров в реальность, не менее кошмарную.

Глава I: Доставь меня в холодную сталь

Как и в любом нормальном боевике, главный герой в финале должен оказаться на заводе, лучше заброшенном. Так и Макс

оказался на заводе, но еще не совсем заброшенном — его собираются вот-вот сравнять с землей, уничтожив правду о происхождении наркотика Valkyre.

Разбейте стеклянную крышу и прыгайте вниз. Лучи, пересекающие стены, — световые бомбы. Чтобы избавиться от них, нужно отойти на достаточное расстояние и выстрелить в излучатели, прикрепленные к стене. В комнате справа вы найдете снайперскую винтовку и патроны. В помещении за дверью вас ждет первая парочка врагов.

Пройдя через гаражную дверь и порешив пару киллеров, вы наткнетесь на еще одну комнатку с лазерными лучами. Откройте дверь, ведущую в нее, и из дверного проема с помощью винтовки взорвите бомбы. Как только вы минуете место, где были лучи, вас тут же угостят гранатой из-за поворота — поэтому сделайте обманный маневр, подбежав к повороту, и сразу — обратно.

За следующей гаражной дверью вас ждет троица киллеров, один из которых имеет в запасе гранату, которую и запустит в вас, если вы не расправитесь с ним.

Вдоль стены находятся две двери: одна ведет в помещение с патронами и болеутоляющим, другая — к лазерной бомбе и двум киллерам, расправиться с которыми можно с помощью банальной гранаты. Посетите обе комнаты, после чего вы будете гораздо лучше обеспечены оружием и здоровьем.

Следующее помещение — сталепрокатный цех, в котором вас вполне могут угостить гранатой. Вынесите каждого киллера по отдельности с помощью винтовки. Когда вы увидите, что в помещение забегают новые террористы, взорвите бочки около двери.

Пройдя по коридорам, вы попадете в комнату с киллерами, снабженными кучей гранат. Этих ребят надо выносить сразу, и ничего лучше «ингрема» в этом деле не поможет. Запустите гранату в следующий холл. Двое разговаривающих парней в комнате с окном не подозревают, что в этом окне нет стекла, поэтому сделайте им сюрприз.

Глава II: Скрытая правда

В комнате с двумя охранниками много полезной снеди, но первым делом надо разобраться с ребятами. С помощью винтовки очистите коридор и поверните колесо на трубе, чтобы остановить утечку смертоносного газа. Пройдя еще один цех, вы окажетесь в весьма опасной комнате, с множеством лазеров и взрывоопасных бочек. Плюс к тому в комнату постоянно заглядывают киллеры — в условиях маневрирования между лазерами это весьма опасно. Логичное решение — убить двух зайцев: взорвать всю эту пиротехнику и заодно покончить с киллерами. Зайдите в комнату и бросьте гранату, затем быстро выходите. Как только вы появитесь в комнате, киллеры поспешат туда же и наткнутся на замечательный термоядерный взрыв.

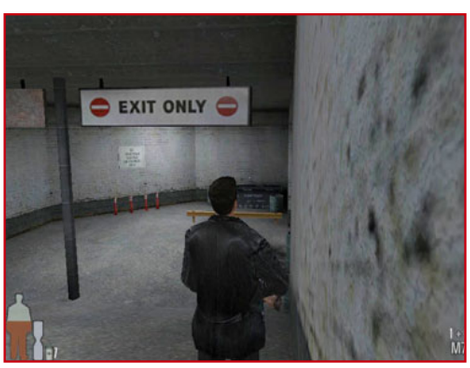
Цель Макса — найти лифт с маркировкой «D6». Пройдя еще несколько цехов и взрывоопасных комнат, вы должны попасть в помещение охраны и передвинуть соответствующий рычажок. Вы увидите на мониторе, как открывается решетка перед лифтом с надписью «D6». Вместе с этой откроется и другая решетка рядом с комнатой охраны, через которую к вам направится киллер,— время лучше не терять.

Достаньте «ингремы» и направляйтесь через гаражную дверь к самому горячему из цехов завода — огонь вырывается практически отовсюду. Встаньте в центре цеха и заберитесь в маленькую рельсовую повозку, которая доставит вас к другой части цеха. В конце пути — лазерные бомбы, поэтому, пока вы еще находитесь в повозке, стреляйте из «ингремов» вперед, чтобы взорвать бомбы. Сразу после этого вас встретят трое киллеров, разобраться с которыми поможет M79.

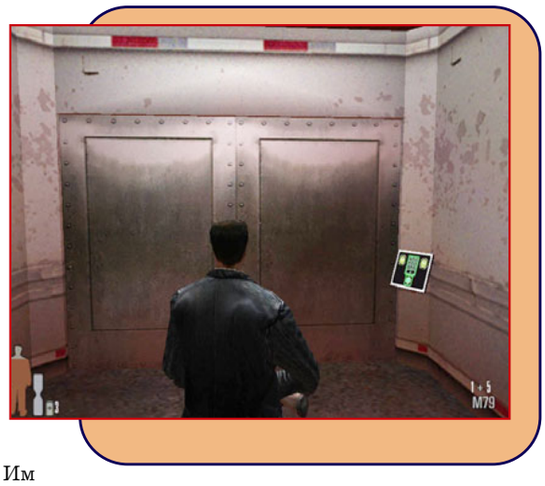
На пути к лифту вас ждет еще полдюжины киллеров, так что не спешите убирать M79. Но даже когда вы нажмете кнопку вызова лифта, надеясь, что вот сейчас пойдет очередная сценка и вас перенесут на следующий уровень, нужно быть начеку. Из лифта выпрыгнет трое парней в масках — последний выстрел из M79, и ребята вас больше не беспокоят. Спускаемся на глубину шесть.

Глава III: Глубина шесть

Двое малых в костюмах и темных очках хотят вас убить — вот удивили! Им вполне хватит гранаты или пары выстрелов из M79. Единственная незапертая дверь в зале — Processing. Направившись туда, вы услышите, как трое киллеров планируют, как бы отсюда свалить. Лишите их такой возможности с помощью M79, далее направляйтесь в лаборатории.



В лабораториях вы должны отыскать компьютер с трехзначным PIN-кодом на мониторе. Как только вы его нашли, возвращайтесь в основной коридор и ищите дверь, рядом с которой валяется труп ученого, а на мониторе отображаются три черты, намекая, что вместо них нужно ввести код. Заходите в открывшийся лифт и спускайтесь в помещение, переоборудованное под тюрьму с одним-единственным заключенным. Вы должны беречь этого парня как зеницу ока — он проводит вас в самое сердце V-проекта. Поднявшись на лифте обратно в лабораторию, где двое киллеров попытаются расправиться с вами, — вы должны уничтожить их очень быстро, пока они не выстрелили в ученого.



Следуйте за яйцеголовым, который проведет вас через защитный коридор. Как только вы в него войдете, несколько солдат расстреляют ученого и примутся за вас, поэтому вы должны как можно дальше отойти от окна.

Проходите в помещение, перепрыгните через пламя по обвалившимся полкам и направляйтесь в лифт, который доставит вас в самое сердце военной базы. Бросьте гранату, пока вы все еще находитесь в лифте, чтобы избавиться от самых опасных лазерных бомб, и направляйтесь к компьютеру с логотипом V, чтобы узнать истину. Узнав ее, заходите в грузовой лифт и возвращайтесь обратно.

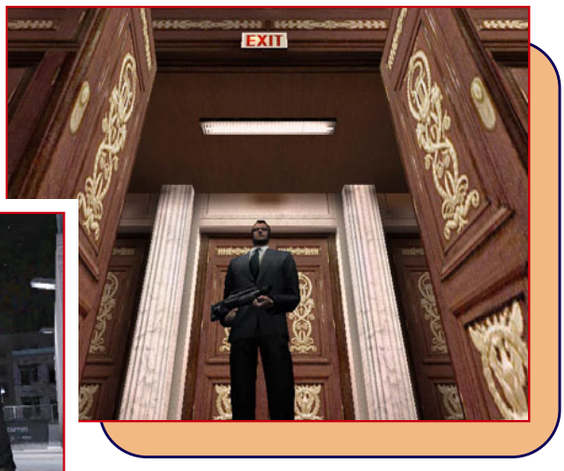
После того как вы попадете в коридор, который открыл профессор, начнется отсчет времени перед взрывом. Выход из коридора закрыт, единственное решение — хорошенько прицелиться в лазерные бомбы снаружи и выстрелить через окно. Бегите к близлежащему лифту — забравшись в него, держитесь подальше от решетки в центре.

Глава IV: Ублюдки, стреляющие из-за спины

Встреча с экс-боссом Макса, как всегда, заканчивается стрельбой. На крыше вас встретит очень много стрелков с неплохим оружием, так что не забудьте сохраниться в начале миссии. Достаньте «кольт» или «пустынного орла» и начинайте отстреливать врагов, прячась за множеством построек на крыше гаража.

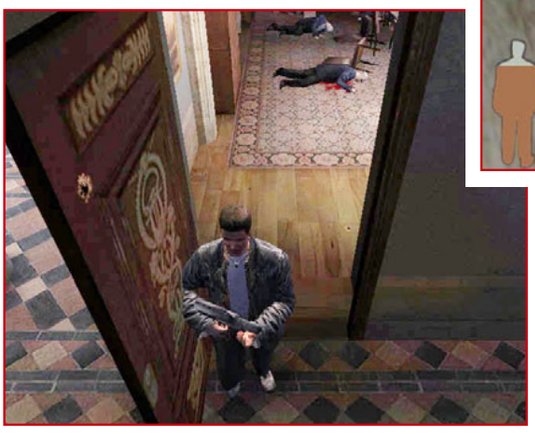
Путь на нижний этаж гаража находится справа. Вас будут пытаться остановить парни с пистолетами и «ингремами»,

рядом будет разъезжать грузовик с недюжинной огневой мощью. Недалеко от входа на нижний этаж находится медицинский кабинет с четырьмя болеутоляющими средствами.



Таким образом, вы пройдете несколько этажей, пока не достигнете самого нижнего — вход на него будет закрыт решеткой. Прострелите замок и прячьтесь за коробками справа — вы получите возможность вынести нескольких охранников с помощью снайперской винтовки без риска быть подбитым. Теперь настало время вытащить M79 и бежать. Простреливайте каждый угол гаража, чтобы убедиться, что ваш путь очищен от врагов. Соберите патроны и болеутоляющее, которые разложены в белом фургоне, и направляйтесь к финальной схватке с боссом и двенадцатью парнями, оснащенными «джекхаммерами» и прочими неприятными игрушками.

Перед тем как начать бой, имейте в виду, что слева находится медицинский кабинет с четырьмя болеутоляющими средствами, а справа — дополнительные патроны. Босс запустит в вас гранату и смоется, когда несколько оснащенных «джекхаммерами» парней выйдут вам навстречу. Стреляйте из M79 и бегите подальше, чтобы граната не задела вас сильно. Остальные киллеры ретируются за угол и некоторое время будут представлять собой отличную мишень для гранаты.



Глава V: В стране слепых

Выпрыгнув из окна, спускайтесь в подвал. Побродив по коридорам, заходите в комнату охраны и повернитесь лицом к двери — к вам пожалуют гости. Затем посмотрите на монитор и убедитесь, что, несмотря на всаженную в старческое тело обойму, Альфред Вуден живее всех живых.

Около лифта и лестницы оставьте гранату, как только услышите его пищание. Поднимайтесь по лестнице и, пробравшись через небольшой офисный лабиринт, направляйтесь в личный офис Альфреда Вудена. Просмотрите и прочтите все, что найдете в его апартаментах. Дальше вас ждут несколько снайперов на балконе. Сработает сценка, и вы увидите двух киллеров, несущихся прямо на вас.

Они достойны хорошей гранаты или коктейля Молотова.

Спускайтесь по лестнице вниз и пробегите две незапертые двери — за ними вы не найдете ничего, кроме возможной Максовой смерти. Дверь снизу приведет вас в помещение, где двое охранников болтают о кино. Угостите их гранатой и посмотрите, как им понравится такая концовка. На вашем пути остается несколько лазерных бомб — прижавшись к стене, вы не пострадаете от их взрывов, даже стоя довольно близко от них.

Глава VI: Игра в силу

Свору, нацелившуюся на вас, лучше выносить из-за угла с большого расстояния снайперской винтовкой. Отстрелите лазерные бомбы, чтобы подняться наверх,— полки обрушатся, образовав лестницу.

Единственная дверь в следующей комнате приведет вас прямиком к парню с гранатой, поэтому, выбегая из двери, вытащите двойные «ингремы» и не переставая стреляйте, прорываясь через киллера. Таким образом удастся сэкономить здоровье.

Попав в библиотеку, доставайте M79 и отстреливайте врагов пачками — именно в таком количестве они будут появляться в храме знаний.

Попав в пресс-холл, не торопитесь проходить через незапертую дверь в другом конце помещения. Откройте дверь с помощью M79 и взорвите двух киллеров, которые прибегут посмотреть на взрыв. Спустившись по лестнице и услышав крики «Go, go!», быстро возвращайтесь обратно и уничтожайте новые вражеские подкрепления тем же способом.

В следующем помещении вам предстоит финальная битва — куча наемников, великолепно вооруженных и серьезно настроенных. Один из способов перейти на следующий уровень — перекатываясь по

полу, добраться до левой части помещения и, не переставая стрелять во все стороны, прорываться к дверям в конце зала. Часть парней останется в живых, но какая разница? На пути Макса будет еще немало киллеров...

Глава VII: Нечего терять

Штурм небоскреба компании Aesir следует начать так: бросьте гранату в конец зала. Трое охранников будут приятно удивлены. Далее доставайте снайперскую винтовку и отправляйтесь в долгий и кровавый путь.

С охранниками, вооруженными гранатами и стоящими наверху, трудно что-нибудь поделать. Первым делом отстрелите самого верхнего и держитесь стены, чтобы получать минимум повреждений.

Чтобы избежать лазерных бомб на эскалаторах, забирайтесь по их боковым частям. А вот коридор, весь испещренный лазерами, легко пройти не удастся: измерьте частоту первых лучей, чтобы проскользнуть мимо них, а через остальные вполне возможно перепрыгнуть. Пока вы находитесь не дальше середины коридора, выстрелите из винтовки в его конец, чтобы расправиться с парнем, ждущим вас там. Если вы случайно попадете в лазерную бомбу, весь коридор взорвется.

После короткой сценки с Моной в зал вбегут еще трое охранников — как раз работа для гранат. Заходите в лифт и устремите взор наверх.

А наверху — несколько лазерных бомб, которые надо отстреливать прямо по ходу движения лифта. Ищите излучатели у каждого из лучей или воспользуйтесь M79. В любом случае для правильного прицеливания придется носиться по всей кабине.

Отыщите комнату секьюрити и нажмите кнопку, открывающую доступ к лифтам. После этого через окно комнаты в вас начнут палить трое охранников. Выбегайте через правую дверь и выносите сразу двоих «ингремами», после чего последний будет уже не так страшен.

Путешествие в лифте украсит вертолет «Aesir». Чтобы избежать его огня, присядьте и переместитесь в левую часть лифта. Когда лифт остановится, перепрыгивайте на соседний и разбивайте его стеклянную крышу.

Попав в комнату с мэйнфреймом, вынесите четверых охранников с помощью M79 и разбейте синеватые кристаллы, изображающие компьютеры. Как только будет сообщено, что вы получили доступ к офису, выносите троих охранников из открывшегося лифта и поднимайтесь в президентский офис.

Покрошите «ингремами» троих супостатов, которые выбегут к вам навстречу, поднимайтесь по лестнице, расправляйтесь по очереди с тремя охранниками, стреляя из-за угла, и направляйтесь в боковую дверь помещения с компьютером президента «Aesir».

Глава VIII: Боль и страдание

Последняя глава Максовых приключений, как и всегда, начнется непросто: четверо лучших охранников Николь Хорн обратят внимание на Макса. Расстреляйте их по парам в замедленном режиме, пользуясь «ингремами». Это будет трудно, но это возможно. Вам наверняка придется оттачивать этот бой не менее полудюжины раз, чтобы достичь совершенства. Чтобы не пострадать от вертолетной стрельбы, встаньте за стальную статую в центре офиса и ждите примерно минуту, пока вертолет не сдастся.

Попав в библиотеку, выходите на балкон и бегите по уступу в здании до следующего — если вы будете двигаться достаточно быстро, вертолет не сможет попасть в вас.

Поднимитесь по лестнице и отстреливайте врагов по одному, прячась за углом,— это один из немногих путей выжить в этой схватке. Пройдя еще одну комнату, отправляйтесь на крышу.

Сразу сделайте пару выстрелов из M79 в коммуникационную вышку. Из офиса выбегут шестеро охранников, большая часть из которых подорвутся на своей же гранате,— вам стоит подождать на возвышении сбоку от дверей и покончить с остальными парой выстрелов. Далее стреляйте в крепление, на котором держится канат. Как только канат оторвется, бегите к решетчатой двери справа от стеклянных дверей и цельтесь во второе крепление с помощью снайперской винтовки. Поверьте, это возможно! Ну, вы выиграли. Макса забрали. Все счастливы. MG

или Посторонних скармливаем тиграм

Сергей Аверин aka Index

Здравствуйте, дорогие мои любители всякого рода магнатов, поскольку сейчас речь пойдет об очередном представителе семейства tycoon'ов. Само слово «зоопарк» попахивает неуемной тоской по младым годам, когда большие папа и мама показывали чадам не менее больших зверей. А чада таращились то на родителей, то на животных, изумляясь потрясной фантазией создателя. Для кого-то зоопарк вообще остался за бортом — куда круче потусоваться с друзьями в злачном месте «Песочница» или, того хуже, оказаться в заточении детсадовской «пятидневки». Для вас, видевших тигров только мельком в программе Сенкевича, я и решил написать все нижеследующее.

Паспорт

Zoo Tycoon

Жанр: экономический симулятор

Разработчик: Blue fang

Издатель: Microsoft

URL www.microsoft.com/games/zootycoon

Будем считать, что вы уже попробовали понатыкать оград, сменили климат, поместили внутрь ничего не понимающих животных и стали ждать миллионы посетителей с миллиардами баксов в карманах. Через пять минут выяснилось, что животных нужно кормить, лечить и, извините, убирать продукты их дефекации; через десять — что у архаров, чей вольер по воле случая оказался в непосредственной близости с медведями гризли, желудочный сок категорически отказывается выделяться; через пятнадцать — носорог, которому бабочка села на левую ноздрю, проломал изгородь и пронесся сокрушительным ураганом по вашим вотчинам, снося вся, что под рог подвернется. И вот на двадцатой минуте вы оказываетесь у разбитого наголову зоопарка, где хищники хватают посетителей за пятки, а травоядные задают вам немой вопрос Чернышевского.

Спокойно! Выход есть. Здесь, как в любой стратегии подобного типа, главное — не торопиться. Начните игру заново, поставьте на паузу и читайте дальше.

Вам предоставляется несколько гектаров земли с нелепыми дорожками, которые, видимо, не успел закончить предшественник. Протяните несколько тропинок, окружив две предполагаемые клетки справа от входа (размером 5×15). В зависимости от характеристик животного (его размера, силы, прыгучести и прочее) выбирайте

● *Каждое животное настолько взыскательно, что впору в палату лордов. Даже тех, что обитают в одном климатическом поясе, весьма затруднительно поселить в одном вольере*

Травоядные

Американский горный баран

$600. Высокая сетка. Любит горки — между высшей и низшей точками вольера должно быть по меньшей мере 8 пунктов. Вольер: каменное покрытие (бурое) — 68%, каменное покрытие (серое) — 20%, грязь — 8%, трава — 4%. 6 камней, 3 елки. (Здесь и далее все расчеты ведутся на вольер 10x10.)

Горный козел

$625. Высокая сетка. Возвышение. Вольер: каменное покрытие (серое) — 72%, каменное покрытие (бурое) — 20%, трава — 4%, грязь — 4%. 5 камней.

Архар

$1400. Высокая сетка. Возвышение. Вольер: каменное покрытие (серое) — 72%, каменное покрытие (бурое) — 20%, трава — 4%, грязь — 4%. 10 камней.

Африканский буйвол

$1200. Высокая стальная решетка. Стойло. Вольер: савана — 82%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%. 4 куста, 1 дерево.

Американский бизон

$1500. Высокая стальная решетка. Стойло. Вольер: трава — 82%, грязь — 10%, савана — 4%, песок — 4%.

Газель Томсона

$500. Высокая сетка. Вольер: савана — 83%, грязь — 8%, мелководье — 5%, песок — 4%. 4 камня, 4 куста.

Канна

$900. Высокая сетка. Вольер: песок — 79%, савана — 23%, грязь — 8%. 2 дерева.

Антилопа

$1000. Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 86%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%.

Зебра

$800. Высокая сетка. Стойло. Вольер: савана — 86%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%.

решетку. Газелям хватит высокой проволочной сетки, фламинго — низкой деревянной изгороди, зубров и бизонов стоит огородить стальными прутьями, ну а про слона вообще говорить не приходится (его стоит обнести высокой каменной стеной). Используйте внешнюю стену, прикрепляя решетки к ней,— неплохо сэкономите на одной, а то и на двух стенках. Смените местоположение ворот в вольерах так, чтобы они находились в максимальной близости друг от друга.

Климат в клетках чудодейственным образом меняется в зависимости от почвы в них. Суть в том, что каждому зверю требуется комбинированная почва (3–4 вида), поэтому наносить покрытие следует строго в соответствии с советами зоолога (этого парня необходимо нанять в первую очередь). И сразу уменьшите площадь покрытия квадратов с 5×5 до 3×3, а то и меньше. Почва не дешевая, а деньги за утраченную землю к вам возвращаться не будут.

Зверье покупайте из расчета один самец на две самки (так вы достигнете максимального приплода при относительно минимальных расходах). Закончив с вольером, выберите зоолога и прикрепите к животным. В противном случае он будет заходить к ним не регулярно, а так, от случая к случаю. В среднем один зоолог довольно легко справляется с четырьмя загонами (вне зависимости от вида животных) при расположении ворот в пределах квадрата 10×10.

Следующим шагом станет украшение парка и размещение точек получения дополнительной прибыли. Проследите, чтобы на всех улицах были скамейки и урны, а каждый вольер имел табличку с указанием вида животного. Что же до посетителей, то складывается ощущение, что они приходят в зоопарк больше для

● *Ну почему обязательно оставлять какие-то несуразные дорожки, которые никому не нужны? Не могут даже предыдущие постройки снести по-людски. Теперь придется и на это тратиться*

Травоядные

Жираф

$1600. Деревянная изгородь. Домик жирафа. Вольер: савана — 86%, грязь — 10%, песок — 4%. 4 куста, 8 деревьев.

Лось

$700. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 70%, трава — 30%. 4 куста, 6 деревьев.

Верблюд дромадера

$900. Высокая сетка. Вольер: песок — 88%, грязь — 8%, каменное покрытие (бурое) — 4%.

Черный носорог

$1200. Низкая стальная решетка. Вольер: савана — 78%, грязь — 12%, мелководье — 6%, песок — 4%. 8 кустов.

Бегемот

$1200. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 60%, грязь — 16%, савана — 12%, мелководье — 12%.

Бабуин

$900. Стеклянная стена. Конструкция для обезьяньих игр. Вольер: савана — 92%, грязь — 8%. 6 кустов, 6 деревьев.

Шимпанзе

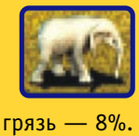
$1500. Стеклянная стена. Конструкция для обезьяньих игр. Вольер: лес — 88%, трава — 8%, грязь — 4%. 4 куста, 12 деревьев.

Африканская бородавчатая свинья

$600. Низкая стальная решетка. Нора. Вольер: грязь — 70%, савана — 22%, песок — 8%. 5 камней.

Красный кенгуру

$600. Высокая сетка. Вольер: савана — 62%, грязь — 30%, песок — 8%.

Африканский слон

$2500. Каменная стена. Домик слона. Вольер: савана — 73%, мелководье — 11%, песок — 8%, грязь — 8%.

● *Общепит и увеселительные заведения — основной источник вашего дохода, кроме входной таксы, конечно. Однако, учитывая то, что люди входят только один раз, а проводят в зоопарке весь день, этот доход становится основным*

того, чтобы покушать, нежели для того, чтобы на зверей посмотреть, поэтому не скупитесь на строительство всякого рода пищеблоков. Разнообразие только приветствуется. Ставьте все, на что хватит средств, в разумной комбинации. Например, пицца — вода — мороженое — подарки — туалет. Поел, попил, десерт, шарик и опорожниться в конце концов. После всего этого будут оставаться кучи мусора, если, конечно, вовремя об этом не позаботиться. А заботиться нужно всеми доступными способами. Во-первых, урнами. Чем больше их у вас будет, тем лучше. Народ сознательный, большая часть мусора будет попадать именно в урны. Ну а если (точнее, когда) это перестанет помогать, наймите уборщика — эдакий бравый парень с метелкой в руках будет егозить по парку в поисках мусора. После этого можно снять игру с паузы — дальше развиваться вы будете уже в режиме реального времени.

Убедитесь, что ваши звери сыты и здоровы, а поток вечнозеленой валюты льется в палатки общепита. Постройте еще пару клеток, строго напротив уже построенных (это не догма, просто я люблю симметрию). Эти первые четыре клетки заселите парнокопытными (неплохо уживутся газели, архары, зубры и буйволы). После этого понемногу поднимайте стоимость входа в парк и цены на гамбургеры. Если качество обслуживания того стоит, гости закроют глаза на незначительное подорожание. Но только на незначительное: повысите ставку на

лишний доллар — парк опустеет. Можете поэкспериментировать с тем, насколько хорошо уживаются звери друг с другом. Например, в одну клетку можно посадить одновременно зебру, бегемота, страуса и носорога, и никто не будет особенно

Птицы

Большой фламинго
$750. Низкая живая изгородь. Вольер: савана — 72%, мелководье — 20%, песок — 8%. 6 кустов, 6 деревьев.

Страус
$1100. Высокая сетка. Вольер: савана — 92%, грязь — 8%.

Сержантские советы

Вообще-то зоологи (как, впрочем, и все остальные сотрудники зоопарка) ненавидят плавать, поэтому, планируя вольеры водоплавающих (бегемотов, крокодилов), позаботьтесь о том, чтобы и без того малый участок суши примыкал непосредственно к воротам. В глобальном масштабе старайтесь минимизировать маршрут, по которому путешествует зоолог. Так клетки будут быстрей убираться, а животные не успеют почувствовать приступ голода.

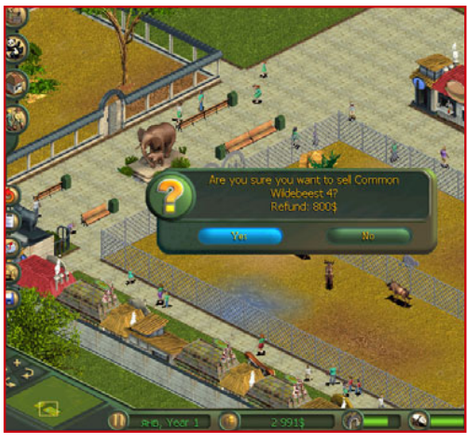
● *Обезьяны — чрезвычайно подвижные твари. Уж не знаю, как они умудряются просачиваться сквозь все остальные заграждения, но остановить их может только стеклянная стена, и то с трудом...*

возражать. Разумеется, немного ухудшатся показатели настроения (ведь вольер в любом случае кому-то не будет стопроцентно подходить), зато значительно повысится заинтересованность посетителей этой клеткой.

Начните активные исследовательские разработки, и в скором времени вы получите агрегат под кодовым названием «стойло», жизненно необходимый многим травоядным, а впоследствии и специализированные убежища для других зверей (пещеры для хищников, домики для жирафов и слонов, норы для свиней и муравьедов). Вообще эти фенечки ставить рекомендуется в каждый подходящий для этого вольер. Реальная же необходимость в них появляется тогда, когда животные начинают жаловаться на излишнее обилие зевак. В этом случае укрытия реально улучшают настроение животных (главное — подобрать ту постройку, которая подходит именно этому виду. В противном случае эффект будет обратным). На изучение новых видов животных затраты минимизируйте (у вас и так в наличии масса зверья), а вот на исследование всяких фич и прибамбасов не скупитесь.

● *Второстепенные здания, привлекающие внимание и нарастающий интерес у посетителей, настолько пестры, что по сравнению с ними все красоты зоопарка тускнеют*

Перед тем как переходить к хищникам, рекомендую поставить маленькую «прослойку» из, скажем, блока общепита. Натыкайте в ряд максимальное количество всяких пиццерий, лотков с напитками и мороженным, сувенирных стендов, а рядышком в аналогичном количестве — столики для пикников, чтобы можно было заточить купленное «не отходя от кассы». Если финансы и исследовательские результаты позволяют, постройте птичник и террариум — они привлекают внимание тех, кто в парке впервые. Если разоряетесь на сувенирный магазин (не палатку, а магазин) и аттракцион



Плотоядные

Большой муравьед

$600. Низкий деревянный забор. Норы. Вольер: лес — 82%, грязь — 8%, трава — 6%, песок — 4%. 2 куста, 4 дерева.

Пятнистая гиена

$1200. Высокая сетка. Каменная пещера. Вольер: савана — 78%, песок — 8%, грязь — 8%, мелководье — 6%.

Полярный волк

$1150. Высокая сетка. Вольер: снег — 80%, каменное покрытие (серое) — 20%.

Волк

$900. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 70%, трава — 30%. 4 куста, 8 деревьев.

Гепард

$1600. Высокая стальная решетка. Каменная пещера. Вольер: савана — 92%, грязь — 8%.

Леопард

$1100. Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 72%, лес — 20%, грязь — 8%. 4 камня, 4 куста, 8 деревьев.

Пятнистый леопард

$1800. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 88%, трава — 12%. 4 камня, 4 куста, 8 деревьев.

Сибирский тигр

$1000. Высокая стальная решетка. Каменная пещера. Вольер: лес — 72%, трава — 20%, снег — 8%. 4 куста, 8 деревьев.

«Прокатись на слоне!», устанавливайте там соответствующую цену, иначе эти здания окупят себя очень и очень не скоро. Не пренебрегайте этими зданиями — несмотря на то, что реального дохода они не приносят, конечный результат в виде новых посетителей вас должен порадовать.

Плотоядных селите в отдельные клетки. Эти твари чертовски придирчивы и редко допускают присутствие на своей территории конкурирующего вида. Говорить даже не стоит о том, что любое травоядное, попавшее в клетку хищника, обречено на быструю, практически безболезненную смерть. Старайтесь подгонять животных по их специфике: гиен разумно поместить следом за львами, у которых падальщики отбирают останки. Хотя случаются и исключения, особенно после активной исследовательской деятельности. Например, бенгальский тигр, помещенный в одну клетку с белым бенгальским тигром, будет только рад такому сообществу. Заодно попробуйте скрестить обычного тигра с белым. У меня так и не

● *Ради прикола попробуйте построить достаточно вместительную клетку и поместить туда хищников вместе с жертвами. Вот бойня будет! Круче всех, по моему скромному мнению, как ни странно — пингвины! Маленькие, а мочат всех без разбора*

Плотоядные

Бенгальский тигр

$800. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 72%, трава — 12%, мелководье — 12%, грязь — 4%. 4 куста, 14 деревьев.

Лев. $700

Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 82%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%. 5 камней, 4 куста.

Бурый медведь

$850. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 92%, трава — 4%, мелководье — 4%. 4 камня, 4 куста, 12 деревьев.

Белый медведь

$1500. Высокая стальная решетка. Ледяная пещера. Вольер: снег — 60%, вода — 40%.

Медведь гризли

$1000. Высокая стальная решетка. Возвышение. Вольер: лес — 78%, трава — 8%, каменное покрытие (бурое) — 8%, мелководье — 6%. 5 камней, 4 куста, 12 деревьев.

Гребнистый крокодил

$1500. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 92%, грязь — 8%.

Южный морской лев

$700. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 88%, каменное покрытие (серое) — 8%, снег — 4%.

Императорский пингвин

$1100. Стеклянная стена. Ледяная пещера. Вольер: снег — 50%, вода — 50%. 6 заснеженных камней.

● *Не стоит перелезать через ограду в вольер к крокодилам. Они могут принять вас за пищу...*

получилось, но, может быть, у вас выйдет...

Если вы решили играть по сценариям, то не разменивайтесь по мелочам и сразу нацеливайте строительство на предложенное задание. Денег в обрез, и промедление банкротству подобно. Если в задании сказано вырастить животное, то первая же клетка должна быть с представителями этого вида (опять-таки из расчета половой принадлежности 1:2). Если же вы гонитесь за увеличением рейтинга, то делайте все, чтобы либо гости, либо животные (либо и те и другие) были максимально счастливы. В последнем случае важно не количество, а качество.

И напоследок я хотел бы в очередной раз сказать следующее. Все, что я написал, никоим образом не может быть расценено как единственно правильный путь строительства. Вполне возможно, что, поиграв лишние часок-другой, вы найдете более удобоваримый алгоритм. Я всего лишь помог вам начать. Все очень скоро начнет получаться (как в любом другом tycoon).

Остается только один вопрос: «Интересно, наступит ли когда-нибудь тот день, когда мы сможем стать магнатами общественных туалетов?» И на него у меня пока нет ответа. Время покажет... MC

Сержантские советы

Периодически проверяйте, не отлынивают ли ваши верные сотрудники от работы и не застряли ли они в каком-нибудь не вполне удачно состряпанном районе. В первую очередь это, конечно, относится к зоологам — без их пристального внимания звери сначала проголодаются, а потом взбесятся. Настроения публике такое представление отнюдь не добавит. Накапливающийся мусор свидетельствует о том, что уборщик ушел в себя, пообещав вернуться не скоро. Что же касается гида, то при наличии выработанного маршрута экскурсий он с поста никуда не денется.

Забытая мелодия волынки,

или Почему вымерли друиды

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Кто из вас, милые сердцу читатели, знает о таинственной касте друидов? Ну так я это исправлю. Точнее, исправитесь вы сами, а я вам только помогу. Помните эпохальную историю ведьмы из Блэр? Так вот, ваш покорный слуга после игрушки и фильма впал в бессознательный транс, из которого не может выбраться по сей день. Хотя нет. С сегодняшнего дня я всерьез увлекаюсь культом друидов. И вам грозит то же самое, если пройдете The Mystery of the Druids на одном дыхании. Как я, например...

Паспорт

The Mystery of the Druids

Жанр: квест

Разработчик: House of Tales

Издатель: CDV Software

URL www.mysteryofthedruids.com

Сергей Аверин aka Index

Все начинается в офисе шефа отдела по расследованию убийств Скотленд-Ярда, сэра Миллера. Бренту Холлигану, одному из детективов отдела (то есть вам) поручают очередное дело. Причем случай попался весьма незаурядный. Босс посвятит в некоторые отрывочные детали, которые, впрочем, не прольют ни толики света на загадку. Итак, в Эппингском лесу ранним утром был обнаружен труп, предположительно мужской. Хотя трупом то, что осталось от человека, можно назвать с большой натяжкой. Практически голые кости на выжженной траве. Судя по всему, орудовал тот же маньяк, которого разыскивают по делу так называемого Скелетного Убийцы. Одна беда — предполагаемого убийцу осудили на пожизненное заключение, а убийства продолжались. Бренту предстоит возобновить расследование, опросить свидетелей и вообще заняться этим преступлением вплотную.

Выходя из кабинета босса, стяните со стола его спички. Идите к себе в офис (он как раз слева от статуэтки Артура Конан Дойла) и соберите весь хлам, который обычно носите в карманах, выбираясь на расследование: бутылку апельсинового сока, рулон пластиковых пакетиков для улик, перчатки и шарфик (для пущего понту). Зайдите к Крису (патологоанатому, его лаборатория как раз напротив офиса Миллера) и захватите с дальней правой полки порошок для обнаружения отпечатков пальцев.

Идите на место преступления. В лесу переговорите с полисменом, охраняющим улики (некоторые прихватите с собой — берцовую кость и несколько травинок). Возвращайтесь в офис. Крис посоветует обратиться к профессору Тернеру из Оксфордского музея антропологии, так что

Герои

Брент Холлиган
Детектив отдела по расследованию убийств Скотленд-Ярда. Весьма неорганизован и не всегда справляется с порученными ему делами. Подвергается постоянным гонениям со стороны своего начальства и не пользуется успехом у дам (несмотря на смазливую мордашку). Правда, его это нисколько не смущает до тех пор, пока его никто не трогает. Его офис — беспредел статуса, хобби — дартс. Любит почитать заумную книжку в рабочее время и упорно пытается бросить курить с тех пор, как стал совершеннолетним. Он полностью меняется, только когда ему поручают какое-нибудь серьезное дельце вроде «Скелетного Убийцы». Для данного конкретного случая циничный романтик с неординарным подходом к полицейской работе (коим становится Брент) просто неоценим!

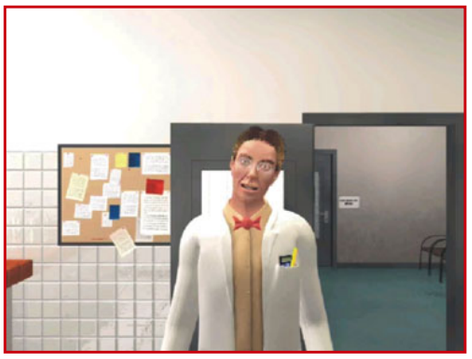
● *Всякий раз смотрю на этот кадр, и сердце кровью обливается. Ну как у меня совести хватило обчистить бродягу? Ума не приложу. Но увы! Мои последние пенни съела любовь к пицце*

Мелани Тернер
Симпатичная девушка лет тридцати от роду. Довольно молодой ученый с безумным потенциалом. Ее серьезные знания обусловливают не менее серьезные амбиции. Ее красоту от природы не может скрыть даже пуританский наряд. На самом деле она — современная самодостаточная девушка и не стремится произвести впечатление внешним видом. Довольно утонченная и ранимая натура: излишне откровенные вопросы могут легко ранить ее.

рвите когти в Оксфорд. Правда, музей якобы закрыт на реставрацию. Единственный человек, с которым мне удастся перебросится парой фраз,— бомж, просящий подаяние на улице. У парня горят котлы, и ему не терпится глотнуть горячительного. Как только сможете вытянуть из него эту информацию, руки, судорожно сжимавшие пустую фляжку, разожмутся, и она перейдет в ваше безраздельное пользование.

Возвращайтесь в Лондон. Еще раз переговорите с Крисом — он опять-таки отправит вас в Оксфорд, к телефону-автомату (как будто в Лондоне не осталось ни одного!). Единственное, что нужно захватить в офисе,— выпивку для вашего нового «друга». И тут пригодится док. У него хранится несколько весьма действенных реактивов. С помощью шарфика сотрите отпечатки пальцев на всех доступных колбах на левой дальней полке в лаборатории и попытайтесь разговорить Криса, взяв его на слабо. Ему окажется совсем не слабо налить стаканчик своего химического пойла. Это отрубит вас на добрых 20–30 минут. Очнувшись, вы обнаружите, что Крис исчез. Вновь обратитесь к колбам на полке и посыпьте их порошком. Налейте в фляжку жидкости из бутылки с отпечатками (кстати, это банальный 90%-й раствор этанола) и разбавьте ее яблочным соком для вкуса. Затем поставьте бутыль с этанолом на место.

Адское зелье бродяге очень понравится — он моментально заклюет носом. Выгребите его кепку, собрав всю мелочь. Теперь можно позвонить профессору. Телефон-автомат — в десяти ярдах от музея (в противоположную сторону от бомжа). Снимите трубку, откройте телефонную книгу, найдите номер музея, добавочный номер профессора, киньте мелочь в соответствующую прорезь и наберите номер. Если вам не понравится результат, перезвоните. Но это ничего в глобальном плане не изменит.



Возвращайтесь в Лондон, ворвитесь в лабораторию, как смерч, схватите патологоанатома за грудки и потребуйте объяснений. Тот, ничего не понимая, скажет, что, по всей видимости, это была дочь профессора, Мелани. Она тоже антрополог, помогает отцу в его научных изысканиях и может пригодиться, пока тот находится в командировке. Короче, опять отмажется, шайтан. В Оксфорде еще раз воспользуйтесь таксофоном, на этот раз назвав девушку по имени. Она потеплеет. Объяснив вкратце суть дела, попросите ее отпереть музей, чтобы вы могли... гхм... уединиться. Внутри передайте девушке кость и временно отдыхайте.

Мелани

Направляйтесь к слайсеру на столе у окна, срезайте поверхность кости и запихивайте ее под микроскоп. Несколько поворотов ручки, и вот результат: в кости застряли частички золота. Да этой косточке цены нет! Направляйтесь к столику с оружием. Там лежит английский серп (предположительно — кельтский). Сравните зарубки на кости с наточкой серпа. После

этого обращайтесь к журналу «Forbidden Archeology's». Найдя нужную статью, расскажите обо всем детективу.

Брент

Направляйтесь прямиком к автору той статьи, о которой говорила Мелани, мужика зовут Артур Блейк. На поверку он

Герои

Артур Блейк

Мудрый старец, накопивший в мозгу множество секретов за долгую и насыщенную жизнь. Без него Холлиган и Тернер застопорились бы уже в самом начале расследования и не смогли бы продвинуться дальше ни на йоту. Как историк и эрудированный автор, Артур не раз выручал их, консультируя по тому или иному вопросу. Перенесенная в свое время травма посадила его в инвалидное кресло, но старик не сдается, стремясь жить активной, полноценной жизнью.

Инспектор Скотленд-Ярда Джеффри Б. Миллер

Нервный мужчина средних лет с громким голосом и проступающей лысиной. Непосредственный начальник Брента Холлигана и настоящая заноза в... гхм... для последнего. С детективами, которые не справляются со своими заданиями (по его субъективному мнению), он предпочитает общаться в казарменном стиле: «Упал! Отжался!»

● *Исходя из легенды, этому лорду друиды передали Амулет Преобразования на сохранение еще в XIII веке. Теперь, спустя 700 лет, мне придется избавить его от этой непосильной ноши. Хотя он не заметит...*

окажется фанатом-историком и очень долго будет рассказывать о друидах, их обрядах, обычаях, культе и ритуалах. А закончится это тем, что теперь вам придется переплывать Ла-Манш в поисках дальнейших улик: Артур упомянет о каком-то замке во Франции. Выудив из старика всю информацию, тепло попрощайтесь и уходите.

Шхуна из Портсмутского порта доставит вас на континент. Капитан покажется очень неразговорчивым. Может быть, потому что вы не называете его по имени (случай с Мелани должен был убедить вас в этом). Короче, переключайтесь на рыбака Пьера: этот окажется более дружелюбным. Клева нет, и он с радостью вывалит все, что знает о замке Кармор, его бывших хозяевах и местных легендах. Лорд вас интересует только из-за ритуального амулета, который достался ему еще в XIII веке: по мнению Артура Блейка, бежавшие из Британии последние друиды передали феодалу драгоценность «на сохранение до востребования». Теперь этот лендлорд давно кормит червей, а от замка остались лишь жалкие развалины.

Из разговора с рыбаком (начните говорить о рыбалке) узнайте имя капитана корабля (очень трудное, чуть язык не сломал — что-то вроде Монсеньер ла Капитан Шарль Денев). Это поможет вам, и капитан начнет верещать настолько рьяно, что вы с трудом сможете вставить слово. Всласть наслушавшись баек капитана, вновь обращайтесь к Пьеру. Рыбак пожалуется на кошку капитана, которая якобы терроризирует весь причал, в частности периодически сбрасывает его наживки в воду, и ему приходится тащиться за другими в магазин. Тут у вас должен появиться коварный план, для осуществления которого нужна пушистая бестия. Переговорите еще раз с капитаном и рыбаком, и киска соизволит показаться. Теперь остается только поймать ее. Спрячьтесь за ящиком с надписью: «Кармор» и ждите. Как только кошка присядет (как раз между ящиками), подкрадывайтесь сзади и набрасывайте на нее свой любимый зеленый шарфик. Gotcha! Незаметно подойдя к Пьеру, выпускайте кошку прямо к его баночке с приманками.

● *Вы знаете, почему Амулет называется Преобразованием? Да потому, что на нем изображен символ огня. А огонь (по мнению друидов) преобразует три другие стихии: воду, воздух и землю друг в друга*

Археология

Stonehenge

Пожалуй, самая важная историческая находка во всей Великобритании. Неоценимая по культурной значимости, она привлекает туристов со времен обнаружения и служит вечным памятником людям, воздвигшим это сооружение. Данная конкретная формация датируется 1500-м годом до н. э. Первыми проявлениями этой деятельности можно считать ямы Обри, которые относят к XXXI веку до н. э. Они представляли собой формацию цилиндрических ям (метр в глубину и метр в диаметре), «выкопанных» в залежах мела. Общая формация ям укладывалась в круг почти что с километр в диаметре. Раскопки выявили останки кремированных трупов, но сами ямы, скорее всего, были выкопаны с другой целью — для проведения религиозных обрядов.

Avebxury

Следующая по ценности находка Британии. Считалась наиболее важным ритуальным местом во всей доисторической Европе. По сей день считается, что это одна из самых запоминающихся исторических достопримечательностей. Если Stonehenge был нацелен на культ Солнца и Луны, то Avebury — более «очеловеченное» ритуальное место. Здесь первостепенны гротескная сексуальная символика и похоронные церемонии: цикл «рождение — жизнь — смерть», по всей видимости, был весьма важен для наших предков.

Полевые круги

Под этим термином люди понимают круги (обычно в полях), появившиеся в результате неизвестных явлений. Колосья обычно были прибиты к земле, складывая узор, которого не было еще накануне. Зачастую эти феномены приписывают злым духам, порой инопланетянам, а иногда магам и чародеям, практикующимся на полях в своем мастерстве. Этот конкретный феномен был обнаружен в местечке Milk Hill, в Wiltshire.

● СЗМ2

● *Миллер, ты жалкий скупердяй! Даже на тонере скупится. Я удивлюсь, если Мелани вообще сможет здесь что-нибудь разобрать. А сегодня с трудом подписал накладную на бумагу! Писчую, не туалетную! Жаба!*

Вуаля — банка летит с пристани, кошка удирает с истошными воплями, а сокрушенный Пьер идет за новыми наживками, оставив удилище на ваше попечение. Пока он ходит, быстренько соорудите из удочки и ведерка импровизированный скребок и счистите пару камешков соли с обшивки корабля.

Направляйтесь к замку (точнее, к тому, что от него осталось). Огибайте его слева и ищите лестницу, ведущую прямиком к кладбищу. Ворота закрыты, и тут вас в первый раз выручит папка с делом по Скелетному Убийце — просунув ее в прорезь между створками, подцепите крючок, и ворота распахнутся. Ходите от одного надгробия к другому, пока не наткнетесь

на камень с выемкой на верхней грани. Выложите в нее соляные камни и, воспользовавшись костью (уликой, да простит вас всемогущий инспектор Миллер), разотрите камни в порошок. За мавзолеем наткнетесь на некое подобие крепости в липутском варианте — прицельтесь и окропите постройку щедрой порцией минерала. В следующую секунду от склепа останется одно название, а среди обломков вы увидите старинный ларец. В нем друиды спрятали Амулет Преобразования. Теперь надо срочно возвращаться в матушку Англию, чтобы рассказать обо всем Артуру Блейку.

Триумф будет длиться недолго. Вам непременно захочется выйти на палубу подышать свежим воздухом. Но выходить с Амулетом опасно (мало ли что), поэтому спрячьте его в каюте, например в вентиляционной шахте под потолком. Вернувшись с прогулки, обнаружите везде признаки спешного обыска (что самое страшное — даже в вентиляции). Амулет пропадет настолько же легко, насколько легко попал к вам в руки. Теперь рассказать Артуру о том, что произошло, вы просто обязаны, поэтому первым делом — в Норсхэмптон.

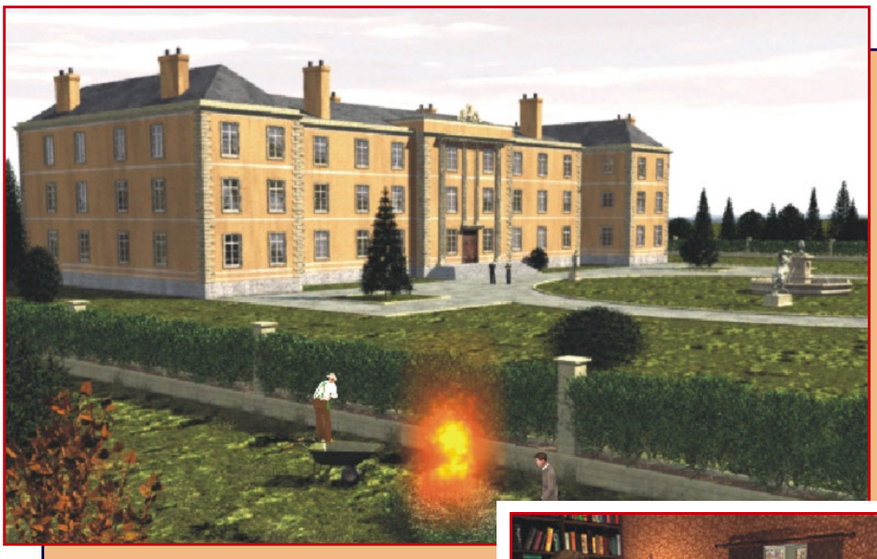
Старик поделится ценной информацией относительно секты неодруидов и их официальной организации «Круг». Выслушав Артура, откланяйтесь и идите в офис. Там уже ждет разъяренный босс, который непременно прочитает лекцию на тему «Как

Сержантские советы

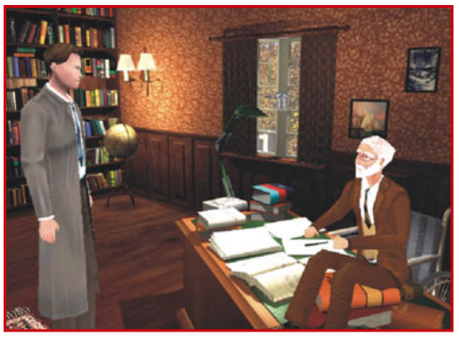
В одном месте есть баг, на котором накалывались слишком многие, чтобы я о нем умолчал. После первого визита в музей-квартиру Блейка он начинает рассказывать о друидах. Когда речь заходит о «последнем ритуале», на словах старика: «...в 1000 году от рождества Христова» игруха напрочь вылетает. Чтобы избежать этого, надо либо отключить текстовые диалоги, либо просто проигнорировать этот спич профессора.

Сержантские советы

Непроходимых ситуаций в игре не существует. Это проверено. Если вы застряли и нет надежды продвинуться вперед, значит, пропущена одна фраза в диалоге, была нажата не та кнопка или в вашем бардачке отсутствует какая-то важная вещица. Старайтесь периодически записываться, чтобы была возможность вернуться и повторить пройденное.



● *Вообще стыдно нервировать садовника, который так тепло ко мне отнесся — выложил все, что только знал... А что делать? Ну нужен мне этот секатор, нужен. Садовник, конечно, неплох, но секатор сам не отдаст. Тоже жаба*



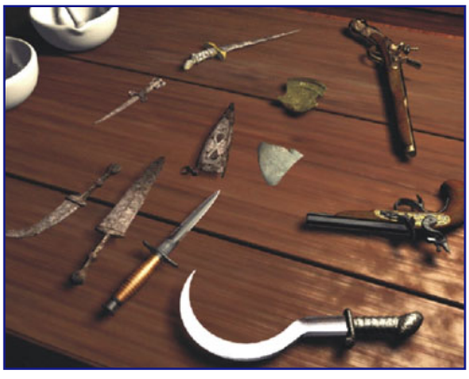
постыдно грабить и без того нищих попрошаек неподалеку от музея антропологии в Оксфорде, и чем это может быть чревато для детективов Скотленд-Ярда». Отмажьтесь, как можете, и поспешите к себе в офис. Прослушав автоответчик (на нем накопилось аж шесть сообщений), зайдите к Джанет. Зная, что босс не подпишет бланк заявки на пользование базой данных, все-таки выклянчите его у девушки, а заодно заберите с дальних стендов бланк выписки канцтоваров, письменный клип и копирку. Теперь остается соединить эти три бумажки и закрепить их на клипе. Вот только проблема: копирка выглядывает — шеф непременно заметит. Надо чем-нибудь обрезать. Ножницы в кабинете у Лоури, но этот прохвост никогда с ними не расстанется. Тем более что просит их не какая-нибудь очаровательница типа Джанет, а такой неудачник, как я... Жизненно важно вытащить задницу этого сухопарого лодыря из кабинета. Разговорив Лоури, вытяните из него номер его внутреннего телефона (196) и вернитесь к себе в кабинет. Установив автоответчик на пятом сообщении, наберите номер коллеги, а услышав ответ, включите машинку. Лоури сдует словно ветром. Тогда без лишней паники заходите в его офис, стащите ножницы со стола, обрежьте формуляр и несите его прямиком в офис Миллера. Он, конечно, поворчит,

● *Давно забытые ощущения — пистолет у виска. Угораздило же меня нарваться на телохранителей Синклера. Точнее, угораздило же их нарваться на меня. Да не важно! Вечером попируем. Кровушки попьем, мясца поедим...*

● *Надеюсь, шеф не догадается, КТО прячется за нашей королевой. Знаете ли, неплохо успокаивает, особенно после того, как эта свинья в очередной раз наорет ни за что... Вот как сейчас, например*

Сержантские советы

Несколько раз в игре будут складываться ситуации, когда к одному и тому же человеку придется возвращаться несколько раз. Каждый последующий раз он будет рассказывать что-либо новое. Чтобы избежать излишних разговоров, старайтесь вытянуть из человека всю информацию, какую только можно.



мол, какой я растратчик, как ему все надоело, бла-бла-бла... Пропустите эту болтовню мимо ушей и отнесите подписанную бумажку Джанет. Получив все, что только можно о «Круге», возьмите распечатку из принтера и отксерьте ее в копире в коридоре. По пути к усадьбе Синклера заскочите в музей и киньте копию отчета в дверную прорезь для корреспонденции, чтобы посвятить Мелани в ход расследования.

Усадьба встретит весьма недружелюбно. Вместо Синклера к интеркому подойдет его дворецкий, который с ужасным французским акцентом отошьет вас с такой непринужденностью и елейной непосредственностью, словно вы — не детектив Скотленд-Ярда, а какой-нибудь коммивояжер. Теперь прорваться на территорию поместья — дело принципа. Обойдите ограду справа и изучите изгородь. Кусты, проволока под напряжением... Как же пробиться? Попробуйте обойти ограду слева от ворот. Там встретите садовника, подстригающего кусты. Он немного просветит вас относительно Синклера. После беседы подожгите охапку состриженных веток с помощью спичек босса, а когда садовник убежит (по всей видимости, за водой), поднимите секатор.

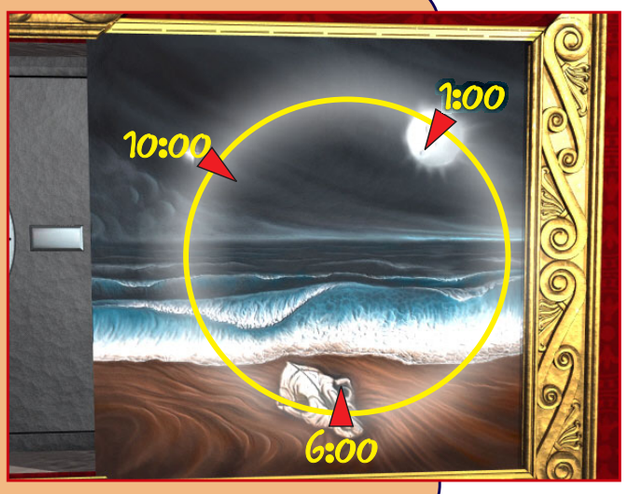
Вернувшись к участку изгороди, который вы изучили, воспользуйтесь секатором. Его хватит ненадолго — придется перейти на ножницы. Когда и они прикажут долго жить, отверстие будет достаточно велико. Надев перчатки, расширьте лаз и проползите на территорию (предварительно использовав обернутый в целлофан шарфик Джанет в качестве изоляции). Следующие несколько минут вам предложено только наблюдать за своей судьбой.

В комнате-камере осмотритесь. Дверь заперта, окно заперто, даже шкаф — и тот заперт... Обратите внимание на картину на стене. Первое же прикосновение к ней отрубит вас часов на семь, не меньше. Теперь, когда наступила ночь, можно снять произведение искусства со стены. Эту же картину используйте, чтобы выдернуть гвоздь, на котором она висела. А потом этим же гвоздиком выньте холст из рамки. Те из вас, кто смотрел старый добрый фильм «Как украсть миллион», наверное, уже поняли меня. Поступите так, как поступил главный герой фильма, профессиональный вор. По счастливой случайности телохранитель Синклера забыл вынуть ключ из скважины. Остается только протолкнуть холст под дверь, выпихнуть ключ гвоздем, вытянуть холст (вместе с ключом) на эту сторону и отпереть дверь. Картина, кстати, упорно отказывается пролезать в щель (придется гвоздем поддеть парочку плиток. Короче, подпортить Синклеру интерьерчик). Снова на свободе, вы услышите какие-то крики в лесу. Долг детектива позовет... Ну и нарветесь...

Мелани

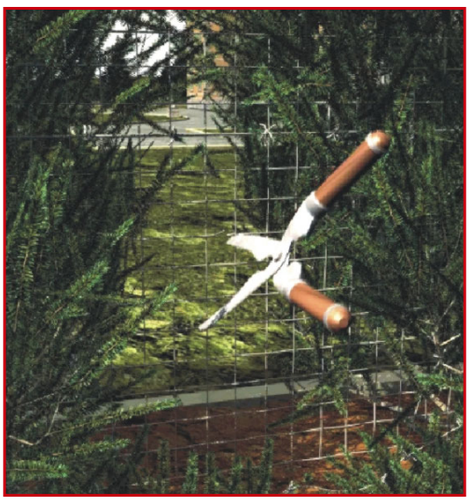
Поспешите к усадьбе Синклера. Дворецкий откажется вас пропустить, поэтому воспользуйтесь лазейкой Брента. Обязательно сохранитесь! Протискивайтесь во двор и скрывайтесь за кустом от охранников, патрулирующих двор. Очень быстро кидайте один из свеженайденных камней в сторону неподвижного охранника — это отвлечет обоих, что позволит вам перебежать сначала за другой куст, а через открытое окно пробраться в дом.

Окажетесь в комнате, полной самых необычных деталей интерьера. Заляпанный кровью алтарь, насажанные на колья черепа... Приглядитесь к пентаграмме слева от окна — это какой-то механизм.



Что-то щелкнет, подтверждая предположение. После этого обращайтесь к картине на стене, чуть левее. От прикосновения картина съедет вправо, обнажая тайник с сейфом. Ключ — в картине. Попробуйте ввести данные на устройстве сейфа. Десять часов, щелчок по кнопке; час, щелчок; шесть часов, еще один щелчок — диско! У вас в руках окажутся древний пергамент и Амулет Преобразования.

В этот момент в кабинет станут ломиться, а через секунду вас в очередной раз попытаются убедить, что все мужчины — свиньи (но вы не поддавайтесь!). В кабинет следом за Брентом постучат охранники. Выпрыгивайте из окна и со всех ног рвите на вокзал, а оттуда — к старику Блейку. Ему не терпится перевести пергамент, который вы принесли. Но для этого нужна книга Скотта М. Уинфилда «Кельтские орфографические системы». Артур расскажет, что этот фолиант можно найти в оксфордской библиотеке.



Библиотекарша (мерзкая баба со змеиным характером) категорически откажется вам помочь, мотивируя тем, что это «не ее работа и ей не выдают молоко за вредность». Стерва! Придется искать самим. Нужен компьютер (без него никуда — ни в полиции, ни в библиотеке). А за монитором вы найдете какого-то старика, бубнящего что-то невнятное о системе неточностей в библейском писании. Надо как-то спровадить дедушку от враждебной для него техники. Проверьте систему сигнализации, захватив в одном из залов (если правильно помню, справа от библиотекарши) книгу о римской фискальной политике и попытавшись выйти наружу. Гарпия, не выходя из-за своего стола, отчитает вас по первое число, но (как ни странно) не выгонит!

Захватите эту самую злополучную книгу и суньте ее в карман пиджака того настырного старикана. После чего со спокойной совестью покиньте библиотеку. Во дворе припаркована машина (дед разъезжает в БэХе с правым рулем!). Остается вскрыть ее, чтобы сработала сигнализация («Мангуст» — для тех, кто вправду крут!), и старичок кинется проверять свою любимицу. На ваше счастье, окно водителя чуть приоткрыто. Надо найти проволоку. Покопайтесь в памяти и вспомните, когда последний раз вы имели дело с проволокой. В усадьбе Синклера, конечно! И когда взрезали изгородь, обязательно должны были остаться ошметки, которые бы вам очень пригодились. Возвращайтесь на «место преступления» и найдите отрезок проволоки на земле справа от дырки.

Вернувшись к библиотеке, вспомните все грабительские фильмы, которые смотрели и, сунув проволоку в щель, отоприте машину. Разумеется, сработает сигнализация. Дедушка метнется зайцем во двор, но застопорится уже на выходе. А не фиг было не пускать за вожделенную «клаву»! Так бы потерял пять минут — теперь потеряет часок-другой. Вы же тем временем воспользуйтесь компом и спустя несколько секунд будете знать точное местонахождение необходимой вам книги — «48/3-С-В». На библиотечном сленге это значит стенд «С», ряд 3, книга № 48. Зайдите в зал за спиной библиотекарши (все еще разбирающейся с профессором) и без особых трудностей найдите необходимую книгу. Правда, вынести ее не просто — она доступна только в читальном зале. Поэтому сотворите еще одну аферу — поменяйте обложки «Кельтской грамоты» и «Римских финансов». Вуаля! Как два трупа разыскать!

● *Вот так пятерка, и прожила столько лет! Просто-напросто друиды, оказывается, промышляли каннибализмом. Так и выжили. Ну пусть порезвятся. Разве что самую чуточку. Пока я всю их шарашку не прикрою*

Вы представьте, мне говорят, что я сейчас потребляю какого-то бедолагу. А я и в ус не дую. Вкусно! Вот еще кусочек подцепил. Кровавого соуса не хватает, мясцо слишком соленое получается

У вас на руках книга, которую так хотел заполучить Артур, и вы на свободе, вне досягаемости леди Медузы Горгоны за столом библиотекаря. Отправляйтесь в Норсхэмптон.

Засвидетельствуйте безвременную кончину профессора, после чего поезжайте к 12 мостам. Ваш путь лежит в глубокую древность. Ритуал должен быть остановлен. Добравшись до места, обратите внимание на табличку: «Caution! Danger!», снимите обе доски и заходите на мост. Добравшись до провала, укладывайте одну из дощечек над пропастью и вставайте на нее. Теперь другую кладите перед собой, переходите на нее и поднимайте ту, которая осталась сзади. Так, жонглируя дощечками, переберетесь к башне. Мелани перейдет прямо по мосту (ей весовая категория позволяет).

Направляйтесь к весам перед входом в башню. Опустите Амулет в чашу — дверь откроется. Теперь зафиксируйте ее оставшейся доской от указателя и верните Амулет обратно в карман. Зайдите в башню и осмотритесь. Остановив взгляд на рисунке «паркета» и трубе в центре комнаты, выходите и изучайте чашу весов. Левый ближний болт откручивается (болт и крюк). Снова заходите в башню и вытаскивайте доску, поддерживающую дверь. В центре комнаты появляются песочные часы. Исследуйте их и с помощью ножниц выкрутите центральный болт. В отверстие справа вставьте крюк от чаши весов и... скажите: «Прощай!» настоящему. Пусть Алиса обзавидуется вашему полету!

1000 лет назад

Мелани

Прошлое встречает не совсем дружелюбно, точнее — совсем НЕдружелюбно. Вы — пленница англичан, готовящихся к вторжению голландцев. Кроме того, вас считают неприятельской шпионкой. Надо бы как-то отвлечь охранников, чтобы выбраться из застенка. Слева от камина — полка. Возьмите с нее чашу весов и набор начинающей ведьмы «Свари сам» из следующих компонентов: ментол, сухие листья, корица, мясистые листья, анис, губковый сорняк. Со стола прихватите деревянный кубок, а на бочке слева от входа — книгу рецептов. На нижней бочке весы — положите на них недостающую чашу и идите за противовесом.

Поговорите с охранниками и расположите их к себе, упомянув о любовном напитке. Теперь достаточно просто будет вытащить серебряную монету из кошелька, который висит на спинке стула Томаса. Возвращайтесь в кухню и плесните в кубок кипятку из котла в очаге. После чего кладите монету на чашу весов и открывайте поваренную книгу. Если вы сможете разобраться в рецепте снотворного (какая травка какого цвета, и что получится при смешивании) — честь вам и хвала! Если не сможете — вот этот рецепт: две унции корицы, две унции сухих листьев и одна унция аниса. Все это нужно класть в кубок именно в этой последовательности. Учтите, что отмерить сразу две унции не получится, поэтому отмерили одну, бухнули в стакан, отмерили вторую. И так далее. В конечном итоге у вас должна получиться «чистая» вода. Этой

отравой потчуйте охранников и говорите с Томасом до тех пор, пока он не попросит добавки. Возвращайтесь на кухню и готовьте вторую порцию. Она, правда, не потребуется — охранники уже спят младенческим сном. Снимите с пояса Джека ключ и спускайтесь вниз. Там в камере томится Брент — выпустите его. Проверьте, подходит ли ключ к двери в охранке (сразу предупреждаю — не подходит). В подвале слева от лестницы — ящик. Попробуйте отодвинуть его и попросите Брента о помощи. В конечном итоге ящик сдвинется, открывая потайной тоннель. Идите в него, не обращая внимания на темноту.

Брент

Очнувшись в келье монастыря, осмотритесь в комнате и высуньтесь в окно. Обернувшись, заметите, как в комнату зашел монах, брат Маглор. Переговорив с ним, выходите из кельи. Первая дверь слева — келья этого самого брата. Вытяните из него всю информацию, насколько позволяет ваше красноречие. Пробегитесь по кельям, знакомясь с бытом кельтских друидов (в келье, до отказа набитой свечами, возьмите парочку), и выходите во двор. Дойдите до кузницы и поговорите с кузнецом (обратите внимание на щит с символикой друидов). Обойдите здание, подтянитесь на крышу и увидите птичье гнездо, перекрывающее дымоход (теперь понятно, почему в горне постоянно тухнет огонь). Однако пока оставим птичку в покое. Направляйтесь обратно в храм и зайдите в столовую (дверь напротив той, в которую вы вошли). Слева дверь, ведущая в библиотеку. Угадайте, кто трудится над домашним заданием? Мелани! Поговорите с ней и продолжайте обход.

Следующая комната — кухня. Кухарка — изрядная грязнуля, похоже, здесь не убирались со времен Всемирного потопа.

Захватите ступку с одной из полок, а со столика — связку корешков. Отметьте для себя, что окошко на стене выходит в столовую и может открываться и закрываться. В следующей келье наткнетесь на Серстана, главного злодея, поговорите с ним. Теперь найдите комнату с камином. Поставьте в камин ступку из кухни и суньте в нее свечи (брусок воска). Выходите во двор и идите на этот раз направо.

Оцените систему подачи воды на грядки и заложите водосток корешками из кухни. Теперь откройте все доступные вентили — грядки зальет водой, полезут черви. Захватите их (фу, какая гадость!) и возвращайтесь к кузнице. Подкиньте червей на крышу. Это сманит ворону с гнезда. Скиньте его с трубы и спускайтесь вниз. Еще раз поговорите с кузнецом. Идите дальше, за кузницу. С колоды для рубки дров поднимите щепку и возвращайтесь в монастырь. Идите прямиком к Серстану и добейтесь позволения осмотреть его кабинет. Оценив живописные картинки на стенах, обратите внимание на окно позади друида — справа под картиной секретный отсек в стене. Но он пуст. Положите

туда щепку, выходите из кельи и направляйтесь к брату Маглору. Поговорите с ним, настаивая, что вам нужно пошуровать в комнате Серстана без посторонних глаз (вопрос, начинающийся со слов: «Вот как! А нельзя ли выманить Серстана...»). Он согласится — теперь можно безбоязненно вернуться в опустевшие покои тирана. Подойдите к тайнику, вытащите кирпич, а следом за ним — ларец. Поставьте ларец на табурет справа и откройте. Сделайте слепок с ключа, сам же ключ верните на место. Перед тем, как ставить ларец в тайник, вытащите оттуда щепку. Заложите на место кирпич — теперь Серстан ни о чем не догадается.

Со слепком идите к кузнецу и уговорите его сделать ключ. Этим ключом отпираются ворота, якобы запаянные сплошным металлом. За дверью — лабиринт. Можете запастись маленькой тетрадкой, ручкой и большим запасом терпения и разгадать все связи — выход найдете обязательно. Вероятно, вы педант и терпеть не можете каких бы то ни было тайн — в добрый путь. К выходу можно добраться четырьмя разными путями, а самый короткий составляет всего десять шагов. Для краткости я приведу на картинке символы, которым необходимо следовать. Обозначения «R», «CR», «CL» и «L» следует интерпретировать как расположение дверей: соответственно «правая», «центральная правая», «центральная левая» и «левая».

● *«Я вам пишу. Любовь еще, быть может, в груди моей погасла не совсем. Но пусть она вас больше не тревожит. Я не хочу печалить вас ничем» — Пушкин бы зажегся от такого кадра...*

Внизу попадаете в зал с гигантским глазом во всю стену. Изучите высечки на нем (молодой побег, песочные часы и старое дерево). Теперь закройте дверь в эту комнату — глаз синхронно откроется, освобождая проход в тоннель. Перед вами — хрустальный шар. Активируйте его, чтобы посмотреть на полностью разрушенную ритуальную площадку. Теперь поднимайтесь по лестнице и идите по периметру зала. Найдете два девайса, подобные увиденному в зале монастыря. Возвращайтесь туда и переговорите с братом Маглором. Он сошлется на календарь Серстана. Каждая палочка корреспондируется с видом летоисчисления друидов. Итак, что мы имеем. Пять штырей (снизу вверх):

1. 14 делений, шарик на первом.
2. 6 делений, шарик на втором.
3. 4 деления, шарик на третьем.
4. 8 делений, шарик на четвертом.
5. 12 делений, шарик на пятом.

Спускайтесь в зал с хрустальным шаром (не переживайте относительно лабиринта — он уже разгадан) и вводите эту комбинацию на слайдере. Посмотрите в хрустальный шар — площадка цела и невредима. Теперь на календаре сдвиньте шарик с датой (14 зарубок) на позицию 3. Последние два штыря олицетворяют день/ночь и время. Переместите временной шарик на позицию 6 (вся комбинация указана на картинке) и снова загляните в шар — увидите сцену из ритуала, с которого начиналась игра.

Оперативно возвращайтесь в свою комнату, брат Маглор догонит вас. Говорите с ним, стаскивайте простыню с кровати и прожигайте в ней дырку с помощью стоящей на столе свечи. Теперь, когда погоня уже на хвосте, высовывайтесь в левое окно и «щелкайте» простыней по строениям вдали. Опасный перелет окончится плачевно для брата Маглора — его собьет шальной файербол злодея Серстана. Вернитесь в лес, чтобы посмотреть, что стало с беднягой. Он, еле увязывая падежи, скажет, что помочь ему может только омела, целебная трава, заживляющая самые серьезные раны. Поищите ее в лесу, за крапивой (чтобы не обжечься, воспользуйтесь перчатками). Попробуйте исцелить Маглора. Дьявол! Он скончался. Ну раз такое дело, обыщите его (волчок) и направляйтесь к храмам.

Левый храм

Чтобы войти в храм, запустите механизм на доске при входе. Основание храма — здоровенный поворачивающийся цилиндр, выходящий на три из четырех элементов. Зайдите в цилиндр, он перенесет вас в пустое помещение. Зайдите еще раз — на контрольной панели нажмите центральную кнопку. Теперь, заходя и выходя, посетите три комнаты, в каждой из которых поднимайтесь на второй этаж и забирайте очередной предмет (не забудьте взять кремень с одного из жертвенников). В конечном итоге у вас на руках должно быть два кремня, старинные мехи, ковш и совок. Ковшом зачерпните воды из жертвенной чаши, совком — земли, а мехами «высосите» газ из баула. После этого можно покинуть храм, направившись к правому.

Правый храм

В центре храма — алтарь. На нем ключ, но взять его пока не представляется возможным — алтарь под каким-то силовым полем. Пробегитесь по комнатам, отмечая различные детали. Первая комната справа — комната Земли. Откройте контейнер и высыпьте туда землю из совка. Загляните в окно, чтобы увидеть мегалит и услышать звук льющейся воды (это подсказка). Идите дальше, в комнату Воды. Откройте контейнер и вылейте туда воду из ковша (за окном надрывается ветер). В комнате Воздуха выпустите струю из мехов в контейнер и послушайте ветер за окном. В комнате Огня откройте контейнер и кремнем подожгите солому. Возьмите с колонны факел и «прикурите» его от контейнера. Заметьте, что посторонние звуки за окном отсутствуют. Теперь с факелом обойдите остальные три комнаты и разведите огонь под каждым из контейнеров (там есть предохранительная решетка). Эта манипуляция снимет защиту алтаря. Возьмите ключ и отоприте дверь.

Спускаясь по ступеням, обращайте внимание на стены. В каждом пролете вы найдете по две таблички с символикой Воздуха, Воды, Земли и Огня (итого восемь). Внизу еще один зал — затемненная копия того, что наверху. Единственное «но» — ступеньки должны были вас дезориентировать. Теперь зал с Землей — сразу справа. Дальше против часовой стрелки — залы Огня, Воздуха и Воды. В каждой комнате — пьедестал и подобие монолита. В пьедестал нужно вставить табличку с первоначальным состоянием вещества, в монолит — его преобразованное огнем состояние. Вспомните физику. Лед, минуя жидкое, превращается в газообразное (Земля — Воздух), вода испаряется (Вода — Воздух), пар конденсируется (Воздух — Вода), а огонь не претерпевает

никаких изменений. В этой последовательности вставляйте таблички — это снимет силовое поле с алтаря с посохом Серстана. Заберите посох и засвидетельствуйте все бесчестие негодяя. Правда, уничтожить вас он так и не успеет. Вы с Мелани перенесетесь назад в...

Наше время

Как остановить Синклера? Вопрос не из легких — вам придется пожертвовать любимой девушкой. Всадите ей в легкое сломанный секатор. Это каким-то одному Господу Богу известным способом увяжет Синклера с прошлым, и он вскроет себе горло собственным серпом. Бедная Мелани! Но твоя жертва была не напрасной — организация «Круг» больше не существует. Да и не было ее никогда!

Стоп! Минуточку! Я совсем забыл о лечебной омеле, которую я сорвал для бедняги Маглора. Ну-ка попробуем... О, чудо! Любимая, ты жива! Какое счастье! Солнце вновь засияло на небосклоне (наплевать, что ночь на дворе). Милая... Я... Ну теперь-то уж точно я заслужил поход в пиццерию со всеми вытекающими оттуда последствиями... Гхм! MC

ПОДЗЕМНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ, или Хроники Ультора

Сергей Аверин aka Index

Что есть наши жизни
по сравнению с мировой революцией?

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Краткая предыстория. Действие происходит на избитой многочисленной толпой фантастов всех времен и народов планете Марс. Снова в недрах нашли какой-то редкостный минерал, и в чьи-то карманы полились «легкие» деньги. За чей счет, спрашивается, полились? За счет пролитых пота и слез трудового пролетариата, губящего свое здоровье в шахтах! Налицо вопиющий факт эксплуатации человека человеком! Вот тут-то и появилась внучатая племянница дедушки Ленина со своими нестареющими лозунгами: «Землю Марса — крестьянам!», «Заводы Марса — рабочим!», «Власть Марса — народу!», а «Денежки со всего этого великолепия — в карманы Учредительного собрания!» Шахтеры, разумеется, взялись за кирки да лопаты и давай месить охранников. Основная группа сопротивления обосновалась в шахте М–4 (Active Mine М–4), где, по несчастью, вас угораздило в этот день работать. Тут-то все и началось.

Паспорт

Red Faction

Жанр:	FPS
Разработчик:	Volition
Издатель:	THQ
URL	www.redfaction.com

Конец смены; милый девичий голос заявляет, что пора в люлю. В этот момент у вас на глазах злобный охранник жестоко расправляется с коллегой. Угораздило же его обронить электрошок. Быстренько подбирайте оружие и мочите другого охранника, который уже спешит на помощь павшему собрату по оружию. Так получаете пистолет. В зале, где вы оказываетесь, воспользуйтесь воротами в дальнем углу. По серпантинному тоннелю идите наверх, к пункту охраны. Руководствуйтесь указателями на стенах (**Guard Station**). По пути заглядывайте в отсеки по обе стороны — обзаведетесь новым оружием массового поражения, дистанционно управляемой взрывчаткой (**ДУ-ТНТ**). По мере сил отгоняйте охранников от дружественных шахтеров. Практически в конце подъема встретитесь с рабочим, который с вами заговорит. Пройдите еще метров десять вверх и вернитесь. Спасите шахтера от секьюрити — он обеспечит вам прикрытие чуть дальше. Открыв ворота, попадете под шквальный огонь ракетометчика. От ракет стрейфьтесь и постоянно ловите гада в крестик прицела. В конечном итоге он сдохнет — можно перебираться на другую сторону. Пробежав по водичке, поднимайтесь по пологому спуску.

Короткий коридор приведет в отсек переработки руды (**Ore Processing**), а оттуда через ворота — в служебное помещение буровой (**Driller Maintenance**). Очередные ворота приведут вас в зал с проходом под электричеством. Это и есть тот самый пост охраны. Перестреляйте вояк, в том числе ракетометчика (получаете ракетницу). Обогнув электрозащиту по помещению поста охраны, попадете в следующий

Оружие

Автоматический винчестер,
или попросту шотган. Заряжается восемью зарядами, всего в рюкзаке помещается 48 (далее 8/48). Вплотную сносит башню любому противнику (кроме боссов). На дальних дистанциях практически бесполезен. Основной режим — выстрел из обоих стволов. Альтернативный режим — быстрое опустошение обоймы передергиванием.

Пистолет 12 мм
16/200. Самое слабое огнестрельное оружие, зато наиболее распространенное. Есть у любого солдата вне зависимости от того, какое второстепенное. Альтернативный режим — навинчиваемый глушитель, пользы практически никакой, кроме одного случая, когда действительно необходим.

Точная винтовка
20/80. Очень мощная винтовка, самое распространенное оружие на последних стадиях игры. Альтернативный режим — регулируемое снайперское прицеливание.

Снайперская винтовка
6/36. Аналог предыдущей, но с меньшим боезапасом. Зато бьет на большие дистанции за счет длины ствола. И увеличение прицела больше, и убойная сила отрубает охранников с одного выстрела.

● *Что может быть прекраснее, чем картина «Угнетенный мочит своего угнетателя»? Причем не просто мочит, а приговаривает: «Как (бум) же я (шмяк) ненавижу (хряп) этих (хлоп) охранников!!!»*

зал. Заходите в дверь прямо перед вами. На связи один из агентов — Кендрик. На протяжении энного количества времени он будет снабжать необходимой информацией относительно того, куда пойти и где какой рычаг вдавить. Идите по узкому коридору вверх. Добравшись до мостика, быстро пробегайте по нему, минуя конвой справа внизу. От выстрелов должен уберечь следующий коридор. Теперь можно спокойно вынести этот самый конвой в ближнем бою. Патрульная машина нейтрализуется несколькими выстрелами из ракетницы (чем быстрее вы ее нейтрализуете, тем целее останетесь). Бегите в единственные доступные ворота в этом зале.

Лифт должен поднять вас из зоны шахт М–4 (доступ к шахтам заваривают, чтобы сдержать сопротивление). Перед вами бараки (**Barracks**). В поединке получаете шотган и огнемет, а в контрольной рубке — штурмовой щит. Активируйте кнопку, отвечающую за ворота, и заходите внутрь. Познакомьтесь с тяжеловооруженным охранником. Пробегитесь по помещению бараков, осматривая отсеки, — можно неплохо поправить здоровье. В кафетерии наткнетесь на бесхозный станковый пулемет. Воспользуйтесь им, чтобы положить толпу охранников (появляются, как только вы становитесь к пулемету. Причем нападают и спереди, и справа).

● *Станковый пулемет так призывно раскинул свою станину, что сил нет пройти мимо. Что самое парадоксальное — враги попрут, как только я займу боевую позицию. А со станковым-то не поспоришь...*

В этом зале войдите в отсек местной КПЗ (**Detention Area**). На столе — ключ-карта, открывающая клетку. Освободите заключенного. Правда, жить ему не долго — на выходе из отсека его снесет толпа охранников. Пополните арсенал и продвигайтесь

● *«Щаз глушитель накручу и кого-то замочу»,— злорадно напевал себе под нос Паркер, в который раз сетуя на то, что под рукой нет машинного масла. Он еще не знал, что за углом его ждал взвод наемников...*

дальше. На развилке можете забежать в местный медпункт (**Emergency Room**). В кафетерии попробуйте спасти парочку шахтеров и продвигайтесь к холодильной камере в дальнем углу столовой. Там — проход в вентиляционную шахту. Добирайтесь до полуразрушенной шахты лифта и по настенной лестнице поднимайтесь наверх. На ближайшем же этаже переберитесь в соседнюю шахту и продолжайте подъем. Наверху у одного из пристреленных охранников поднимите штурмовую винтовку. В комнате охраны уничтожьте систему наблюдения и откройте двери на пульте. Окажетесь в регистрационном центре (**Registration Center**).

На развилке выбирайте дорогу на восточный стыковочный шлюз (**Docking Bay East**), вагонетки экспресса (**Express**) все

Оружие

Автомат

30/200 — обычные патроны, 20/200 — бронебойные (специально для бронежилетов). Произведение искусства, по всей видимости, родившееся на сборочных конвейерах заводов Heckler & Koch под именем MP5. Самая высокая скорострельность вкупе с бронебойностью альтернативного режима делает его чуть ли не самым эффективным оружием при штурме.

Штурмовая винтовка

42/200. Хорошая скорострельность и убойная сила. У врагов не встречается абсолютно. В основном режиме стреляет очередями по три пули, в альтернативном — выпускает всю обойму.

Пулемет

99/240. Станковый пулемет, взятый наперевес, — самое мощное автоматическое оружие. Альтернативный режим — одиночные выстрелы (чего в принципе вполне хватает для банальных охранников).

равно не ходят. Очередной лифт поднимет вас в регистрационный медицинский центр (**Registration Medical Facility**). При необходимости поправьте здоровье и идите по коридору вниз. Нужно активировать двери экстренного выхода из диспетчерской (**Control Room**). Поднимитесь по пандусу наверх и в комнате охраны вдавите кнопку на центральном компьютере. Вернитесь к лифту (первая дверь направо из диспетчерской) и спуститесь в нижний грузовой отсек (**Lower Bay**). Из этого отсека есть доступ в другой (**Cargo Bay**), а оттуда уже в стыковочный (**Docking Bay 4**). Не забудьте забежать в шаттл и пополнить арсенал.

За шаттлом — дверь с понтовой надписью: «**Restricted Area**». Коридор под охраной навесного пулемета — эту заразу сбейте в первую очередь. По левую и правую стороны — отсеки с оружием и аптечками. В конце коридора — еще одна **Restricted**-дверь. За ней — робот с тяжелым вооружением. Оппонент весьма серьезный — берется разве что ракетами да взрывчаткой. Действуйте так: открывайте дверь и сразу отбегайте за угол. Пока бежите, пустите парочку ракет в сторону монстра. Дверь автоматически будет закрываться через несколько секунд. Теперь повторяйте все по новой. В конечном итоге пять прямых попаданий нейтрализуют гадюку, и можно будет продвинуться дальше. В зале поднимитесь наверх и откройте ворота (не забудьте переколошматить все экраны мониторов наблюдения). Откроется доступ к подъемнику.

● *Ну скажите, у меня одного приступ дежа-вю? Или именно такая машина егозила по подземельям Марса в блокбастере «Вспомнить все»? Эх, жаль нельзя сесть за штурвал. То-то бы веселья было...*

Теперь внимание! Спускаясь, тщательно следите за глубиной погружения. На отметке 100 метров с лифтом что-то случится, и он резко пойдет вниз, попросту рухнет в шахту — верная смерть. Поэтому на отметке 90 метров пересаживайтесь на лестницу в шахте. Отсюда идеальный доступ к секретному проходу со снайперской винтовкой в конце пути. Забрав ее, можно вернуться и продолжить спуск по лестнице. Учтите, что на 120 метрах лестница обрывается, значит, заползайте в первую же дверь. В пещере загляните в арсенал и заберите огнемет и ДУ-ТНТ. Ворота заклинило, поэтому Кендрик рекомендует их взорвать. Не торопитесь и не тратьте взрывчатку — спустя 30 секунд он же переменит решение и попробует взломать ворота собственноручно.

● *Не удивительно, что шахтеры подняли бунт. Ну как жить на планете, где после рабочей смены вспотевшим и перепачкавшимся шахтерам позволяют принять душ только в течение трех минут на нос? Я бы тоже взбунтовался!*

Красный тоннель, ведущий вниз, приведет вас к озерцу. Прыгайте туда и переплывайте на другой берег (на дне лежит пистолет). Руководствуясь красными фонариками, поднимайтесь наверх, отстреливая охрану. Наверху будет еще один небольшой тоннель, ведущий вниз, который приведет вас к первому вентиляционному блоку. Поднимитесь на сооружение и по навесным мостикам перебирайтесь в коридор. В следующей пещере найдете второй вентиляционный блок. Нужно забраться на самый верх (воспользуйтесь пологой частью стены) — попадете в сеть вентиляционных труб. Добравшись до навесной платформы, активируйте кнопку и быстро прыгайте в челнок. По пути наверх (или на обратном пути вниз) необходимо спрыгнуть на площадку со здоровенным вентилятором.

Оружие

Рейлган

1/10. Мощное лучевое точечное оружие. Используйте для нейтрализации особо опасных противников типа патрульных глайдеров врага. В альтернативном режиме переключается на «снайперский» режим. Не то чтобы совсем снайперский, но прицелиться позволяет. Очень медленная перезарядка.

Ракетница

6/18. Выпускаемые ракеты сами не наводятся и при той прыткости врагов, с которой придется столкнуться, практически бесполезны. Но при конфронтации с тяжелыми ботами может быть полезен. В альтернативном режиме переходит в состояние ожидания наведения на цель.

Составной ракетомет

1/5. Самое мощное оружие в игре из всех представленных. Наверное, именно по этой причине боеприпасов практически невозможно найти. Взрыв ракеты уничтожает все пешеходные юниты в радиусе пяти метров вне зависимости от прочности брони.

Граната

Всего можно тащить 8 штук. Почему в качестве прототипов гранат были выбраны аналоги времен Великой Отечественной — не знаю. Главное, что ущерб от взрывов крайне незначителен. В основном режиме взрывается с задержкой в пять секунд, в альтернативном — при контакте.

За ним — распределительная шахта вентиляционной системы. По платформам поднимайтесь наверх. Пропустите тоннель «**Ore Processing**» (там вы уже были) и на следующей площадке остановите вентилятор при помощи активации кнопки (отключение непродолжительно, поэтому двигайтесь в темпе вальса). Поднимитесь еще выше и, прыгая по лопастям остановленного главного вентилятора, переберитесь на другую сторону шахты. Спускайтесь по лестнице и заходите в тоннель, ведущий к камнедробилке (**Rock Crusher**). На выходе из тоннеля снимите снайпера, а следом за ним и остальных охранников. Пополните боезапас (под дробилкой найдете тайник с ракетами) и по коридору продвигайтесь в следующую пещеру. Там выстрелом активируйте кнопку, отвечающую за передвижной мост. Идите дальше вплоть до указателя: «**Checkpoint 5-C**». Сервисный тоннель (**Service Tunnel**) пуст, кроме аптечки — ничего. Поэтому можно смело бежать к геотермической электростанции № 4, о которой уже говорила Эос. Здесь нужно саботировать пять отдельных девайсов, чтобы вывести всю электростанцию из строя: контроль лавы, водяной контроль, водяное восстановление, турбины и главный девайс управления (последнее — в самом конце).

1. Контроль лавы (**Lava Control**). Поверните вентиль непосредственно в отсеке с лавой. Кроме того, уничтожьте все компьютеры в отсеке (кстати, это необходимо делать в каждом последующем отсеке).

2. Водяной контроль (**Water Control**). Включите кнопку на панели одного из компьютеров.

3. Турбины (**Turbines**). Поверните вентиль в дальнем углу комнаты.

● *Этот эпохальный кадр обязан присутствовать в каждом уважающем себя шутере от первого лица. Главный герой с коварной усмешкой высказывает главному негодяю все, что о нем думает. Правда, хорошо это никогда не заканчивалось...*

4. Генераторная (**Generator Room**). Этого не было в указаниях Эос, но я решил ничего не пропускать. К тому же генераторы уничтожаются с таким шиком...

5. Водяное восстановление (**Water Reclamation**). Уничтожьте обе насосные станции.

6. Главный девайс управления (**Main Control**). Идите к противоположной (относительно рабочего) панели компьютера и найдите там кнопку. Активировать ее необходимо синхронно с рабочим — он даст обратный отсчет.

● *Несчастные мои друзья! Они ничегошеньки не знали о ПВО Ультора и решили, что побег будет «проще пареной репы». Ан нет, гаркнули «катюши», и в долю секунды от шаттла с шахтерами остались только жалкие ошметки...*

Теперь можно покидать эту зону — открылась дверь на развилке «**Water Reclamation**» — «**Main Control**». Коридор приведет вас к сектору с батискафом (**Submarine Bay**). Обезвредьте охрану и взорвите стену контрольного отсека (**Docking Control**) слева от двери с помощью ДУ-ТНТ. В углу отсека — снайперская винтовка с патронами. Вдавите кнопку, отвечающую за подачу батискафа к парадному, и запрыгивайте в него. Подводный тоннель приведет вас к подводной лаборатории, а по

Оружие

ДУ-ТНТ

Всего 20. Взрывчатка с пультом дистанционного управления. Имеет свойство прилипать ко всем поверхностям. Идеальна для организации ловушек, хотя убойная сила лишь немногим сильнее гранаты.

Огнемет

10 заправок. Поджигает любого противника, находящегося в радиусе действия (метров пять, не больше). Учтите, что даже горящий противник еще может пострелять. В альтернативном режиме Паркер сворачивает съемный бачок и использует его как напалмовую гранату.

Электрошок

9 батареек. В основном используйте его как обычную дубинку, да и то только когда все остальные патроны безнадежно закончились. Электрошок (альтернативный режим) тоже эффективен, но в этом режиме необходимо стоять к противнику вплотную, а это не просто.

Штурмовой щит

Вообще это единственный способ защиты, причем весьма эффективный. Особенно против всяких автоматов, пулеметов, рейлганов и прочей галиматьи. Позволяет приблизиться к противнику на предельно малую дистанцию или перебежать из одного укрытия в другое под шквальным огнем.

● *«Эос, как ты смотришь на то, чтобы пропустить по паре пива в ближайшем баре, когда все это будет позади?» — «Паркер, милый!!! Я думала, что ты никогда не спросишь меня об этом! Да, да! Конечно да!!!»*

● *Гхм... Я пользуюсь бешеной популярностью. $250 000... На эти деньги (если положить их под хороший процент в швейцарский банк) можно жить всю жизнь. Может, сдаться?..*

пути придется обезвредить пару неприятельских батискафов и некое животное, палящее звуковыми волнами.

Выбравшись на твердую землю, перестреляйте охрану и спускайтесь на первый этаж, воспользовавшись лестницей сервисного тоннеля (**Service Tunnel**). Транспортер-вагонетка перенесет вас в район офисов. Получаете от Эос задание захватить какую-то местную шишку по имени Гриффин. Слева от лестницы — шахтер. Он забирает все ваше вооружение, снабжает нейтральной одеждой и пистолетом с глушителем. Хотя оружие вам практически не понадобится — моментально попалят. Достаточно его один раз достать на камере — и все, тревога. А отбиться от всех охранников (учитывая то, что защитный скафандр остался у шахтера) просто не реально. Поэтому передвигайтесь осторожно, от угла к углу, периодически забегая в офисы, когда того требует приближающийся охранник. Доберитесь до офисов (куча перегородок с отдельными рабочими местами) и, минуя охранников, воспользуйтесь лифтом в конце комнаты. Он поднимет вас на второй этаж (кабинет Гриффина находится на третьем). На втором — пройдите холл насквозь, поверните налево и войдите в первую дверь слева. Там помашите Кендрику ручкой и продолжайте обход. В конце коридора — лифт на третий этаж, здесь охрана еще серьезнее. Пробегите холл по низу, обегите вокруг охранника, патрулирующего проход, — окажетесь в зале с двумя дубовыми двустворчатыми дверьми. Одна из них ведет в кабинет Гриффина. Заходите внутрь. Секретарша спросит, как вас представить. Можно ответить, чтобы она представила вас... в душе, но я просто достал пистолет и со вкусом засадил ей в дурную голову заряд свинца. Отыгрался за всех охранников. После этого заходите непосредственно к Гриффину. Короткий разговор — и он поведет вас из этого участка обходной дорогой. Парнишка, охраняющий проход из зала, отвлекается следующим образом. Найдите в зале туалеты: мужской и женский. Забегите в последний — охранник тут же сорвется с поста с закономерным вопросом: «Сэр! Вы не ошиблись?» За что и получит пулю в репу. Теперь путь свободен. В конце коридора будет ответвление направо под защитой другого охранника. Подойдите к лифту слева, Гриффин тут же отреагирует, отвлекая охранника на себя. Вы же тем временем быстренько проходите в ответвление и открывайте дверь. В маленькой комнате подхватите костюм шахтера и винчестер (теперь арсенал придется

Сопротивление

Охранник

Самый слабый противник. Очень резвый, практически не стоит на одном месте. Правда, бронежилет совсем отсутствует. Его хрупкому тельцу требуется три—пять пистолетных пуль (или одна в голову). Вооружен пистолетами, реже шотганами и автоматами.

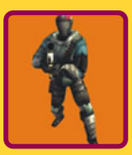
Тяжелый охранник

Аналог предыдущего, но на сей раз под серьезным бронежилетом и в прочной каске. Иногда защиту предпочитает вооружению и выбирает дубинку орудием нападения. Это его и губит.

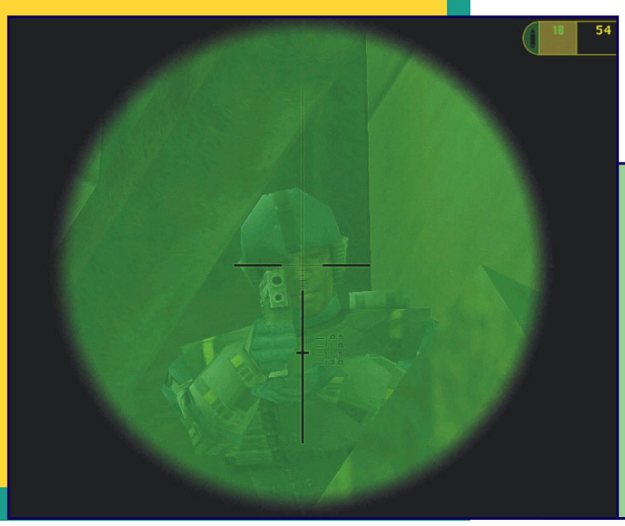
Песик

Встречается чуть ли не единожды за всю игру на свободе и пару раз в клетках. Весьма вертки и практически не попадает под прицел. Иногда гуляет в компании с мамашей (ей требуется в два раза больше свинца, чем деткам).

Наемник

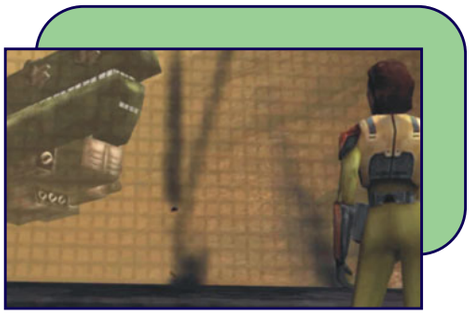


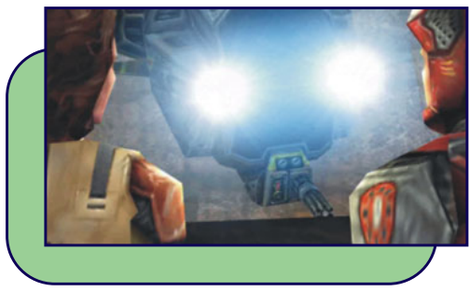
Профессиональный убийца, в основном вооружен точными винтовками, что позволяет атаковать с дальних дистанций. Для нейтрализации используйте то же оружие. Требует на порядок больше боеприпасов, чем обычные охранники (обычно отбрасывает копыта после прицельного выстрела из точной винтовки в голову).



собирать повторно). Можно уложить парочку охранников и подобрать с убитых автоматы. После чего со спокойной совестью и Griffфином за спиной углубляйтесь в потайной ход.

На ближайшем пункте охраны вдавите кнопку, отключающую силовое поле (**Force Field**). Попадете в мастерскую ремонтных ботов. Дальше — в мастерскую боссов (**Spares**), благо пока они неподвижны, а оттуда — в общую мастерскую (**Workshop**). На посту охраны — две кнопки: одна отключает уже знакомое защитное поле, вторая открывает дверь (**Door Access**). На следующем по ходу движения посту — кнопка, открывающая доступ к главному складу (**Main Door**). Внутри Griffфин покажет потайную дверь (не забудьте обчистить павших охранников). Таким макаром попадете в зал усиленной охраны: пост с обеих сторон защищен перекрестным огнем двух подвесных турелей. Они уничтожаются выстрелами. После чего выносится непосредственно охрана поста и взрывается стенка. Внутри есть выключатели, отвечающие за жизнедеятельность второй пары турелей. Поиграйте с дверьми (когда одна открывается, другая соответственно закрывается. Поэтому, чтобы Griffфин смог миновать блокпост, необходимо использовать выключатели) и заходите в лифт. Он доставит на своеобразную ВПП марсианских глайдеров. Перебейте охрану и забирайтесь вместе с Griffфином в свободный. Летите по тоннелю (дорога одна, никаких ответвлений). Неприятельские глайдеры выносятся парочкой ракет при





поддержке автоматического огня. Долетев до площадки, быстро очищайте территорию от охранников — они толпой нанесут больше ущерба, чем один боевой глайдер со всеми своими ракетами. Теперь можно обежать территорию, возвращая утерянный арсенал.

Griffфин показывает, каким лифтом следует воспользоваться, — этот подъемник опустит вас в главное устройство утилизации Ультора (одним словом, в помойку). Следуйте за своим спутником — он приведет прямо в комнату управления. На панели две кнопки: одна отвечает за вентилятор под потолком (**Fan Control**), вторая — за дверь мусоросжигателя (**Incinerator Door**). Включите первый и отметьте в памяти второй.

Теперь оставляйте Griffфина в полускорченной позе и бегите в главное отделение хранилища хлама. Там — босс (наконец-то!), один из здоровенных ботов, которых вы видели в секторе «**Spares**». Стрелять в этого парня бесполезно — не то что пули, а даже ракеты отскакивают от его бронированной поверхности как от стенки горох. Выманивайте его за собой (может быть, сразу и не получится. Тогда придется побегать по хранилищу, например по задним отсекам) и двигайтесь в сторону мусоросжигателя. В коридоре его должен захватить транспортер, который включается синхронно с вентилятором. Вы же тем временем поднимайтесь по лестнице в контрольную рубку и жмите кнопку, открывающую люк. Здоровяк провалится вниз и моментально оплавится! Под крышей основного зала хранилища — целый арсенал. Не забудьте пополнить рюкзак перед тем, как двигаться дальше. Кстати, Griffфина у вас перебьют коллеги-шахтеры.

А дальше вам придется прыгнуть в тот самый мусоросжигатель, где прервал свое существование великий Босс, — на стене есть навесная лестница. Правда, дверь автоматически закрывается через некоторое время, поэтому следует поторопиться. Спуск приведет вас в вентиляционный коридор. При ближайшем удобном случае пробивайте решетку и спрыгивайте вниз, в секретную лабораторию. Ищите дверь «**Biohazard**» и по коридору, минуя ворота,

● *Вот что значит зарядить пулю между глаз. Парнишка еще чего-то пытается бурчать типа: «Ты труп, шахтер», «Молись, шахтер». Дурачок! Нет, если это и была твоя молитва, — я не против. Я сейчас молюсь о том, чтобы ты никуда не дернулся!*

Сопротивление

Тяжелый наемник

Основной источник тяжелого вооружения типа пулеметов, рейлганов и составных ракетометов. Желательно выводить из строя в первую очередь, поскольку наносит самые значительные повреждения.

Боты

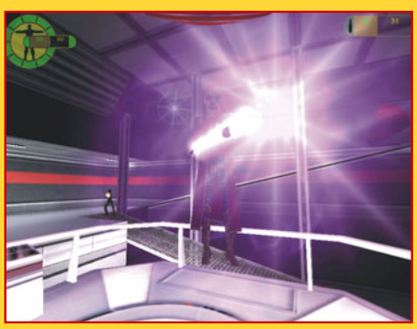
Охранные роботы представлены в нескольких категориях. Ремонтники (на картинке), плюющиеся сваркой, и патрульные боты, оснащенные пулеметом. Кроме того, на уровнях периодически будут встречаться навесные потолочные турели. Для уничтожения любого из них достаточно очереди из штурмовой винтовки.

Тяжелые боты

Встречаются крайне редко и могут быть расценены как полубоссы. Для уничтожения требуют пару магазинов штурмовой винтовки или три-четыре ракеты из ракетницы. Передвигаются крайне медленно, но комбинированный (пулеметный и ракетный) шквальный огонь практически не позволяет воспользоваться этим преимуществом.

Глайдеры

(они же батискафы) и прочая техника. В основном появляются, когда вы сидите за штурвалом аналогичного средства передвижения. Для уничтожения требуется два прямых ракетных попадания, что достигается с большим трудом. Как это ни парадоксально, но у противников ракеты самонаводящиеся, а у вас — нет...



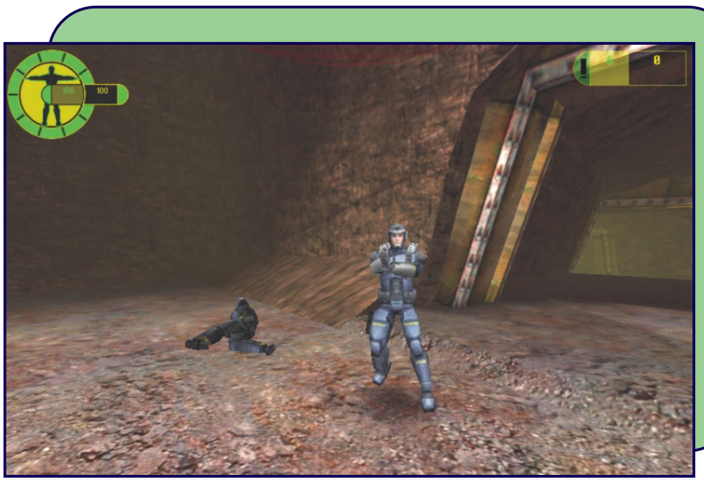
● *Вы думаете — это рельсы? Черта с два! На самом деле это лестница, я лезу вверх. Лифт, на котором я ехал секунду назад, рухнул в шахту, как мокрые штаны с ног. Вот и пришлось цепляться за лестницу и карабкаться вручную*

попадете на очередной пункт охраны — «**Security Checkpoint**».

Отфильтровывая охрану, продвигайтесь по коридору. Кендрик сообщит о секретной двери в лабораторию Капека в центре комнаты. Доступ к ней открывается из комнаты с глубокой ямой посредине. Найдите дверь с указателем: «В администрацию» (**To administration**). За центральным залом на втором этаже комната, там мужик за столом (он вообще не обращает внимания на солидный ствол у вас в руках). Отстрелите голову этому флегматику и заберите со стола ключ-карту. После чего вернитесь в зал с ямой и войдите в дверь с указателем: «**Restricted Access**». В конце коридора за этой дверью будет лифт, который опустит вас в лабораторию Капека.

Ученый окружил себя серьезной охраной — предстоит противостояние множественным автоматчикам. Постарайтесь сохранить жизнь медикам — вам необходимо периодически поправлять здоровье. Оказывается, Капек изобрел персональный щит силового поля, который и продемонстрирует наглядно. Когда же злой гений попытается скрыться (отмазавшись срочной работой), следуйте за ним (не забывайте смотреть по сторонам — у стены найдете снайперскую винтовку с патронами).

Забегайте в тоннель и познакомьтесь с представителями местной фауны. Бегите до озера, прыгайте в воду и переплывите на другой берег по подводному тоннелю. Поосторожнее с рыбками — под водой стреляет только пистолет, а на ультразвуковую тварь придется истратить чуть ли не три обоймы. Выбравшись на сушу, попадете в систему тоннелей. Все они имеют один вход и один выход, поэтому особого выбора в дороге не предвидится. Скажу только, что категорически не рекомендую куда бы то ни было спрыгивать, если существует альтернативный проход в этой же плоскости, даже за патронами, поскольку в этом случае действительно рискуете сбиться с дороги и запутаться. Ну да не будем о грустном. Дорога должна привести вас к озеру с двумя островками, подсвеченному прожекторами из-под воды. За этими островками — еще один тоннель, на этот раз забитый военными ботами. За дверью с гигантскими решетками — джип. На нем рекомендую прокатиться по бездорожью и разгильдяйству (оцените, каково давить неприятеля шинами и ломать кости бампером). Когда ехать и давить будет уже некуда и некого, выпрыгивайте из машины и идите в коридор с Т-образным перекрытием. Здесь раздробите выстрелом стекло и покоцайте зомбиков внутри. Теперь на контрольной панели (прямо за спиной) активируйте кнопку — это откроет решетку в конце пещеры с зомби. Там, в коридоре, есть еще одна кнопка, поднимающая решетку рядом. Сейчас путь для джипа снова свободен — продолжайте «давильный» рейд. Когда покрытие сменится на лед, советую спешиться — покрышки у вас летние и резина лысая. Того и гляди рухнете в пропасть. Бегите до раздвижного моста и прыгайте в воду. По подводному тоннелю доберетесь до секретных доков Капека. Перебейте охрану и активируйте кнопку на контрольной



Сопротивление

Шестипалый семиплюй

Мерзкая тварь, работающая домашним любимцем у Капека. У здоровяка шестиконечная пасть (поэтому шестипалый), и плюется этот гад кислотой (поэтому семиплюй). На самом деле — весьма мил и безобиден. Отбрасывает копыта, приняв внутрь одну или полторы обоймы штурмовой винтовки.

Капек

Злой гений Марса, главным изобретением которого можно считать энергетический щит. Этим девайсом вовсю пользуется и сам изобретатель. Для нейтрализации защиты нужно потратить чуть ли не два рожка штурмовой винтовки (причем цель практически постоянно находится в движении). Но и не в этом трудность. Главное — перевести внимание старичка на свою персону от Эос, которая вообще не знает, что такое стрейф, и дохнет после пары-тройки удачных атак злобного старца.

Масако

Предводитель всей армии охранников на Марсе, финальный босс. Ее защищают два боевых глайдера, да и сама матрона появляется в глайдере. Разрушив оный, понимаете, что мерзавец Капек снабдил своим изобретением и «королеву-мать».
Но здесь уже стрельба идет по накатанной (на битве с Капеком) схеме.

панели. После чего запрыгивайте в батискаф и плывите в подсвеченный лампочками тоннель вниз.

В конце круиза попадете в секретную лабораторию Капека по производству бактерий чумы. Бегите по коридору вверх до ответвления направо. Пусть вас не смущает белый туман — это для отвода глаз. Тоннель закончится очередным боссом — гигантским членистоногим. За его мощной спиной — штаб Капека. Здесь в противостояние (кроме секьюрити с автоматами) добавлены навесные турели, причем практически по одной в каждом участке коридора. В конце тоннеля — лифт, поднимающий вас в отсек подопытных тварей. Побегайте по лаборатории, подивитесь на загадочных зверей (правда, с большей частью вы уже познакомились в подземных пещерах), постреляйте охранников... Когда надоест, выходите в дверь за офисным отсеком. Пробегайте лобби насквозь и откройте дверь, руководствуясь указателем: «**To Lift**». Этот Lift опустит вас в бункер самого Капека. Доберитесь до металлической лестницы и перебейте всю охрану в нижнем зале. Когда последний охранник упадет, прижимая руки к смертельному пулевому отверстию, появятся Капек и Эос. Любыми средствами защищайте девушку, даже ценой вызова огня на себя (она погибнет — ГАМОВЕР!). Выбирайте штурмовую винтовку и пробивайте энергетический щит Капека (самому старичку нужно всего две пули).

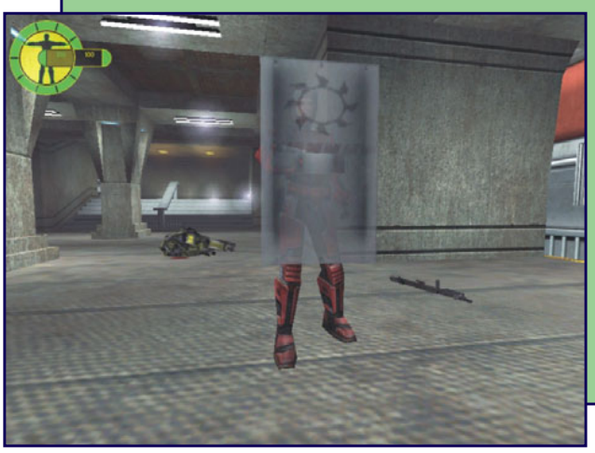
В тот момент, как старичок отдает концы, включается механизм самоуничтожения. У вас ровно 60 секунд на то, чтобы подняться на площадку второго этажа, выскочить в дверь, откуда появилась Эос, и пройти через ворота в каньон. Теперь надо добраться до Коммуникационного центра, чтобы сообщить центральному флоту о том, что же на самом деле происходит на Марсе. Поработайте в качестве Анки-пулеметчицы на импровизированной тачанке (американцы для этой цели выбрали джип). В первую очередь отстреливайте летательные аппараты — они наносят наибольшие повреждения машине.
В конце каньона спешивайтесь, за большим камнем — вход в подземные катакомбы. Преодолейте небольшое озерцо и поднимайтесь по тоннелям наверх. Перепрыгнув пропасть, «активируйте» решетку и заползайте в канализационный канал. Выбравшись из помойки, воспользуйтесь фуникулером. На той стороне пропасти небольшой коридор, заканчивающийся лифтом в Коммуникационный центр.

Осторожно продвигайтесь по коридору, обезвреживая охрану. По пути найдете точную винтовку. Здесь же познакомитесь с новым видом врагов — наемниками (ребята очень меткие и очень стойкие). На посту охраны есть комнатка, способная вооружить штурмовыми винтовками целый полк солдат. Через дверь на втором этаже попадете в коридор, а там через дверь — к лифту. Наверху воспользуйтесь винтовой лестницей, чтобы подняться в контрольную башню. Там активируйте кнопку на компьютере под указателем: «Управление спутником» (**Satellite Control**). Спускайтесь по лестнице, открывайте ворота воздушного шлюза и пробирайтесь в каньон. Ваша цель — ракетная система защиты Ультора. В первом же пролете готовьтесь встретиться с серьезным сопротивлением: кучей наемников, вооруженных до зубов. Правда, в этом же сражении получите пулемет и рейлган. Автоматические пулеметы на вышках нейтрализуйте очередями из точной винтовки.

СЕРЖантские советы

Реализм нанесения увечий в игре сводится лишь к тому, что попадание в голову практически всегда смертельно для оппозиции (за исключением, пожалуй, тяжелых наемников). Однако этот факт просто необходимо использовать, обезвреживая большую группу врагов с дальних дистанций. Комбинируя эту «хитрость» с увеличением снайперской винтовки, вы легко сможете убирать самих снайперов, находясь вне пределов досягаемости.

Заходите в здание под вышками и воспользуйтесь следующим воздушным шлюзом. Попадете в тоннель местного метрополитена. Прижимаясь к стеночке, быстро перебегайте до следующей двери (быстро, потому что поезд того и гляди подойдет). Обегите экспресс по станции и садитесь внутрь. Во время поездки старайтесь не пропускать нападающих (обратите внимание, что вагончик периодически будет догонять другой, двигающийся по соседним рельсам). В конце пути доползите до поста охраны и откройте ворота, активировав кнопку. Постепенно продираясь сквозь плотные ряды охранников, доберитесь до кнопки, отвечающей за систему наведения оборонного комплекса Ультора, и отключите ее. Этот акт саботажа моментально вызовет срабатывание системы самоуничтожения. У вас есть ровно 30 секунд, чтобы добраться до вагончика экспресса и заскочить в него. Времени на точный отстрел противников нет, поэтому постарайтесь пробежать мимо, снося пулеметом тех, кто встанет прямо на пути.



Однако и в вагончике расслабляться не следует, как только поезд остановится, придется двигаться примерно в том же темпе — у вас 10 минут на то, чтобы добежать до шаттла и погрузиться внутрь. Садитесь в патрульную машину и давите на газ (ворота открываются автоматически, как только вы упираетесь в них). В каньоне отдаленных врагов сносите пулеметом, ближних — давите. Старайтесь продержаться за рулем хотя бы до ангара — противников чересчур много, чтобы пробежать весь каньон. Спешивайтесь, влетайте в ангар и дальше — в дверь слева. Перестреляйте охрану (если осталось хотя бы минуты три), поднимайтесь на второй этаж и спрыгивайте в напольный люк. Здесь и переждете старт.

Теперь остается обезвредить саму систему ракетной обороны Марса (путешествуя по базе, учтите, что станция — это вам не планета, и сила гравитации здесь весьма уменьшена. Непосредственно на передвижении это не скажется, но в прыжках разницу почувствуете). Заходите внутрь, пройдите насквозь грузовой отсек (**Cargo Bay**) и минуйте реактор (**Reactor**). Все действо на этой базе крутится вокруг главной шахты. Сначала поднимитесь на второй этаж — там два подуровня. В комнате охраны на втором подуровне — кнопка, открывающая дверь внизу шахты. Спускайтесь вниз на подвальный этаж, там еще два подуровня. На первом по ходу спуска — бараки и медицинский отсек (**Barracks & Medical**), на втором — еще бараки и заветные эвакуационные челноки (**Barracks & Escape Pods**). Расчистив эту территорию, возвращайтесь к реактору и поднимайтесь по лестнице к самому его верху. Там есть кнопка, отвечающая за нагрузку реактора, — нажмите ее. Начался обратный отсчет. У вас ровно 60 секунд на то, чтобы добежать до катапультатора. Спускайтесь по лестнице реактора, выбегайте в коридор, затем по лестнице основной шахты в самый низ, забегайте в отсек с челноками и открывайте вторую дверь. Если будете торопиться, то секунд 10–15 у вас в запасе еще должно остаться.

Итак, вы снова на Марсе. Следуйте за шахтером, которого послали специально, чтобы встретить горячо любимого гостя. Правда, на первом же перекрестке в тоннелях провожатый падет от пули-дуры, ну да уже не важно — дорогу он показал и со своей задачей справился. Поворачивайте направо и снимайте снайперов с верхотуры. Продвигайтесь дальше, снося головы снайперам сверху и тяжелым наемникам

СЕРЖантские советы

Противники отслеживают смену вашей дислокации по мониторам камер видеонаблюдения. Кроме того, эти самые камеры зачастую первыми поднимают тревогу, улавливая фигуру шахтера (то есть вас) с оружием в руках. Поэтому обязательно сносите их (благо на это требуется всего лишь один пистолетный патрон) и мониторы на постах, чтобы хотя бы на время «ослепить» противника.

СЕРЖантские советы

В воде вы можете пользоваться только пистолетом и электрошоком (причем только его основным режимом). Поэтому не рискуйте углубляться без батискафа. Рыбки, плюющиеся звуковыми волнами, наносят вам не меньше повреждений, чем те же наемники. Легче выманить эту тварь поближе к поверхности и расстрелять ее из той же точной или штурмовой винтовки.

снизу. Добирайтесь до комплекса и заходите через ворота внутрь. Вас тепло и подружески встретят два автоматических крупнокалиберных пулемета и наемник с составным ракетометом через плечо. Отстреливайте сначала технику, уворачиваясь от ракет, а затем уж и самого солдата. Очередной воздушный шлюз обернется ловушкой с усыпляющим газом.

Просыпаетесь в тюрьме без единого патрона в карманах. Шахтер напротив что-то надсадно гундит. В следующую секунду звучит боевой клич: «Red Faction!!!» (прямо как «Но пасаран!!!»), и решетки камер открываются. Освободитель, правда, тут же отдает концы, но вы уже на воле. Поднимаете первый попавшийся ствол и мочите нападающих. После чего рекомендую побегать по тюремной зоне и собрать утраченный арсенал. Когда брать будет нечего (или некуда), воспользуйтесь лифтом и поднимитесь на уровень вверх.

Используйте только точную винтовку: патронов на нее — больше чем достаточно. Как только найдете группу шахтеров, охраняющих пару ворот (по ходу движения слева), забегайте туда и говорите с Кендриком. Перед тем как воспользоваться еще одним лифтом, убедитесь в том, что его не пришьют появившиеся откуда ни возьмись наемники.

Теперь необходимо прекратить подачу электроэнергии. Экстренный выключатель находится на нижнем уровне генераторного отсека. Всячески защищайте Кендрика, до тех пор пока он не приведет вас в ангар с боевыми глайдерами — здесь стариной Кендриком можно пожертвовать. Главное — нейтрализовать охрану, прорваться на пост и активировать кнопку, отвечающую за подвесы глайдеров. В итоге один должен быть транспортирован на стартовую площадку. Предстоит длительный и весьма опасный полет по коридорам станции на глайдере. За каждым углом вас поджидает пяток наемников (причем один с составным ракетометом) и патрульный глайдер. Последний легче выманивать за собой и нейтрализовать, пока пешие юниты будут вертеть головами.

За вторым ангаром с шаттлом посредине, в коридоре, нужно свернуть в ворота справа. Там, помимо двух боевых глайдеров, придется повоевать с главой охранного ведомства Ультора, некой Масако. Типа финальный босс. Для начала она дефилирует по ангару в персональном боевом глайдере, который по прочности не уступает обычному. Ну да и он от прямого попадания из рейлгана все равно не спасет. Сама «хозяйка медной горы» защищена тем же силовым полем, что использовал Капек. Замочив дамочку, активируйте кнопку на гигантском подъемнике и поговорите с раненой Эос. Теперь осталось только деактивировать бомбу, подобрав два кода. К сожалению, комбинация меняется каждый раз, поэтому не могу дать вам точный пароль. Попробуйте сами. Только делайте все очень быстро (учтите, что по меньшей мере три раза символы будут идти попарно). Вот, собственно, и все! На Марсе очередной раз воцарился мир. Убежден, что ненадолго. Именно до тех пор, пока очередному фантасту или разработчику не придет в голову забросить своих героев за пределы Земли, но не в другую Галактику. Бедная Красная планетка — отличное для этого местечко... MG

Читы

Во время игры нажмите тильду (~) и вводите следующие коды:

vivalahelvig — Режим бога
bighugmug — Все оружие и боеприпасы
heehoo — Режим полета
camera1 — Основной режим камеры
camera2 — Камера наблюдения за героем
camera3 — Камера «от третьего лица»

Ядовитый спецназ,
или Пикантные секреты размножения паразитов

Одно напутствие на дорожку. Пользуйте целеуказатель и в хвост и в гриву. Он показывает, сколько метров осталось до цели и на сколько метров нужно подняться (+) или опуститься (–) до очередной цели (что на некоторых уровнях очень значимо). Именно благодаря уникальности системы наведения на цель я буду пропускать большую часть беготни начиная уже с третьей миссии, чтобы не портить вам кайф.

Сергей Аверин aka Index

Паспорт

Venom. Codename: Outbreak

Жанр: тактический FPS
Разработчик: GSC Game World
Издатель: «Руссобит-М»
URL www.russobit-m.ru

Миссия 1.
Операция «Черное гнездо».
Камуфляж — лесной

Первую дозу свинца рискуете получить от полисмена в первые же секунды игры. Так что быстренько жмите на кнопку приказа атаковать, чтобы коллега отреагировал. Идите по дороге, прижимаясь к обочине. Перед окончанием ущелья на вас выскочат солдат и еще один полисмен (здесь и далее количество врагов приведено для уровня сложности «нормальный». — *Прим. автора*). Руины охраняются снайпером. Эти ребята очень неохотно покидают насиженные места, предпочитая валить мерков издалека (замечают даже в положении «лежа» на солидном расстоянии). Кроме того, в руинах найдете яйцо чужого с тараканом внутри. Если яйца отстреливать на расстоянии, то они безобидны. Таракан появляется только при приближении одного из мерков на расстояние менее трех метров. В этом случае его отстрелить очень трудно, поэтому старайтесь предотвратить вылупление любыми средствами. В этих руинах обыщите тело ученого и подберите информационный мини-компьютер.

● *Это не я! Я в полисмена не стрелял! А даже если бы и стрелял — вы посмотрите, какая у него дрянь к затылку прилепилась! Что мне оставалось, попросить его показать мне затылок?*

Чужие обожают строить ловушки — ямы в земле, накрытые маскировочной сеткой. В каждой такой ловушке по меньшей мере одно яйцо. Попадая в такую западню, нужно либо немедленно выбраться, либо попытаться сопротивляться в тесноте (лично у меня клаустрофобия, поэтому я предпочитал выбираться). Так вот, не пропустите такую ловушку по пути к кратеру. Там найдете еще один мини-компьютер и два яйца на дне. В районе кратера на вас нападут полисмен и два солдата. Закладывайте своих ребят в горизонт и крошите супостатов в винегрет. В руинах №2 — снайпер и неинфицированный

Оружие

Винтовка у вас будет одна (с некоторым апгрейдом по ходу выполнения миссий). Зато какая! У нее несколько секций, куда помещаются и пули, и мины, и гранаты, и ракеты, и даже батарея для лазера!

Автомат — самое распространенное оружие. В рожке — 36 бронебойных патронов, из штаба мерк может утащить 10 рожков (каждый по 400 грамм). Достаточно дальнобойный, да и убойная сила хорошая. Есть только два недостатка — слишком громкий, да и отдача лошадиная. Стрелять очередями не рекомендуется — моментально сбиваетесь с прицела.

Шотган — ну куда ж без него в 3D-шутере? В обойме 6 зарядов, в рюкзаке 10 обойм (каждая по 300 грамм). Очень мощный, но недальнобойный. В ближнем бою укладывает любого солдата с одного выстрела. Но с учетом неточности и громкости используйте только в случае крайней необходимости.

Лазер — мое любимое оружие. Бесшумность комбинируется с феноменальной убойной силой (убивает любого солдата даже при попадании в корпус, исключение — конечности). Батарея не весит ни грамма и не истощается! Кроме всего этого лазер может испепелять трупы врагов, заметая за вами следы. Единственный недостаток — относительно небольшая дальность поражения.

Снайперский режим — идеален для нейтрализации противника на дальних дистанциях, например снайперов на вышках. Бесшумен. Оптика не сильно отличается от любой другой, но все же отличается. Катастрофически не хватает патронов, особенно в последних миссиях. Рожок на пять патронов весит 300 грамм, в ранце — 10 рожков.

Осветительный патрон — как следует из названия, освещает определенный участок местности. Мною так и не был востребован за всю игру. В основном приходилось тушить свет, а не зажигать его. Вес — 400 грамм.

док. Первого убрать, второго пока не трогать. Кстати, если вы уже поговорили с выжившим, можно заставить его остаться на месте, обратившись к нему еще раз.

По пути к руинам №3 найдете ученого с заметками и анестезией. Забегите в палатку — там много информационных носителей: пять мини-компьютеров и заметок, не считая двух центральных терминалов (которые тоже недурно было бы проверить). Также на столе найдете трехдюймовый диск. Еще два мини-компьютера рядом с трупом у припаркованного грузовика. Внутри еще один мини-комп и журнал на компьютерной клавиатуре (любые источники информации стоит собирать — они добавят пару очков к конечному счету миссии, а затем и игры в целом). Дальше по дороге — ученый с анестезией и мини-компом. Напоследок осмотрите руины №3 (их также охраняет снайпер).

Доберитесь до точки эвакуации и убедитесь, что район безопасен. Теперь можно вернуться за ученым и препроводить его в эту точку.

Миссия 2. Операция «Удар кобры». Камуфляж — городской

Очень тщательно выбирайте мерков, их камуфляж и амуницию — на протяжении последующих трех миссий вы не сможете их менять.

Переберитесь через реку. Защитный костюм позволяет находиться под водой чуть больше десяти минут, но вам потребуется всего 30 секунд. Первая вышка (у дороги слева) скрывается за кронами деревьев — не пропустите. На вышках сидят снайперы. Эти вообще никогда не покидают посты, зато чертовски метки. Не подползайте слишком близко — заметят. Снимайте снайперским прицелом на расстоянии. Поднимаясь на верхотуру за патронами, учтите, что каждая

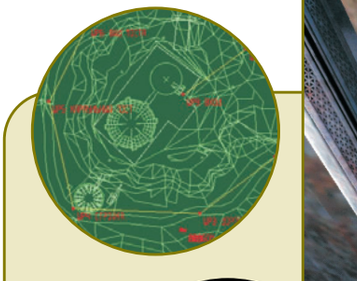
СЕРЖантские советы

Ваш напарник стреляет только в корпус, поэтому доверять ему противников на дальних дистанциях неэкономично (снайперские патроны расходуются впустую). Рекомендую после начала миссии забрать у него все снайперские, отдав автоматные. Кроме того, этот умник совершенно не умеет пользоваться лазером!

вышка находится под охраной другой вышки, поэтому поднимайтесь быстрее и ни в коем случае не вставайте. Напарника имеет смысл оставить внизу, в безопасном месте. Дорогу патрулирует команда из трех человек, которая без особых напрягов снимается снайперскими пулями.

Доберитесь до стройки. Ее охраняют два патруля (2+3 особи). Внутри комплекса — взрослый чужак (назовем его за глаза скорпионом), который периодически вылезает на свет божий. Эти твари плюются какой-то зеленой гадостью (ядом, надо полагать), хотя обожают ближний бой. Энергии от одной атаки теряется в три раза больше, чем от любой другой, поэтому этих тварей нужно уничтожать в первую очередь. По мне — самые опасные враги в игре. Все это великолепие охраняется тремя снайперами: один — на вышке справа на горе, второй — на вышке за стройкой, третий — в башне крана. Правда, последний смотрит только на стройку, поэтому большой опасности не представляет.

За стройкой чуть дальше — подсобное помещение службы безопасности. Ключ-карта — у одного из офицеров, которые бегают поблизости (их отличает черная униформа).



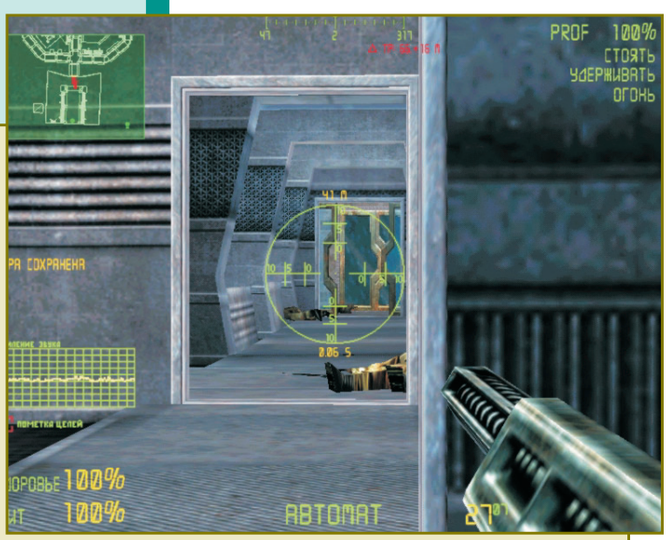
Оружие

Ракета — фактически единственное взрывчатое оружие, которое вы будете широко использовать. Критически необходимо для взрыва танков (2 штуки) и особо опасных скорпионов (1 штука). Чрезмерный вес (1,5 килограмма) не позволяет таскать слишком много. В рюкзак помещается столько, сколько сможете утащить.

Граната — обладает теми же свойствами, что и ракета, но летит не по прямой, а по траектории, обозначаемой силой броска. Используется для нейтрализации пехотных частей противника, особенно в недосягаемых для выстрела районах. Хотя в критической ситуации можете попробовать ее и как заменитель ракеты (например, в финальных пещерах). Весит 700 грамм.

Осветительная граната — ущерба не наносит ни малейшего, разве что ослепляет врагов на время. В остальном усиленный аналог осветительного патрона. Весит ровно столько же, сколько и обыкновенная граната.

Мина — при установке поднимает вверх ультрафиолетовый луч, пересекая который, враг детонирует устройство. Использовать только на четко отмеченных маршрутах движения врагов, да и то, если по той или иной причине нет возможности воспользоваться стрелковым оружием. Весит 800 грамм.



● *Коридоры — идеальное место для прореживания массированных атак неприятеля. Расположите напарника рядышком, усадите на коленочку, прикажите «держать позицию», «стрелять на поражение» и ждите гостей*

Двигайтесь дальше, к мосту. Под мостом — скорпион с парой высиженных яиц, на мосту — два автоматчика и три яйца, за мостом — вышка. Замочите скорпиона и его насест. Автоматчики начинают спускаться по лестнице — идеальное время для прицельного выстрела. Враги, в отличие от вас, стрелять с лестницы не умеют. У одного из автоматчиков — ключ-карта к главным воротам.

За мостом — танк. Башня сносится двумя попаданиями ракет на расстоянии (учтите, что после попадания первой ракеты стрелок в танке начнет стрелять по вам как сумасшедший, поэтому постарайтесь выпустить обе ракеты практически одновременно).

На самом верху обегите комплекс, снимая снайперов на вышках, которых не было видно снизу. Если побежите против часовой стрелки, то под конец «обхода» наткнетесь на дот с гранатометчиком. Вообще паренек безобидный. Перед ним можно впритык проползти — он ухом не поведет. Зато встанете — моментально в суши превратит. Снимите гранатометчика и прыгайте в дот. Как только прыгнете, со стартовой площадки взлетит неприятельский конвертоплан. Пока он будет разворачиваться, реально можно сбить его ракетой. После этого забегайте в комплекс, используя зеленую карточку.

Миссия 3. Операция «Удар кобры» (продолжение)

Отключите двух ученых в компьютерном зале. Здесь же шкаф с боеприпасами, если вдруг чего-то забыли в штаб-квартире. Дальше зачищайте основной коридор (вы выманиваете противника, напарник простреливает все пространство). После этого ту же операцию проворачивайте со всеми коридорами первого этажа, а затем — со всеми комнатами. Самое серьезное сопротивление ожидайте на складе. Там же можно немного подзаправиться боеприпасами.

СЕРЖантские советы

Лестница — уникальное приспособление, чтобы мочить зомби толпами. Как именно? Не секрет, что эти твари умеют пользоваться вентиляцией и даже умеют лазать по лестницам, а вот стрелять в процессе подъема/спуска — нет. Достаточно перебить все лампочки в шахте, затаиться где-то посредине лестницы, и стреляй — не хочу.

Лифтом воспользоваться не удастся — да здравствует вентиляция! Вообще, скоро вы будете молиться на вентиляционные люки. При «выключенном» свете она дает практически 100%-ю тень, а при надлежащем камуфляже — это практически 100%-я невидимость. Добавьте сюда прибор ночного видения, и можно играть в прятки. Ну да это так, тактическая фича. Вернемся к вентиляции. По шахте поднимайтесь на второй этаж и перебейте охранников, не выходя из люка (напарнику дайте указание прикрывать ваши бесчинства). У одного из павших ученых — желтая ключ-карта от центрального компьютера. Восстановив связь с сервером, убедитесь в том, что нашли все мини-компы на уровне. Трупы на этот предмет не обыскивайте — вся электроника валяется на полу.

Теперь можно отправляться в соседний ангар на поиски неинфицированного доктора. Примем этаж, где вы появились изначально, за первый. В таком случае воспользуйтесь вентиляцией, чтобы опуститься на -1, а затем и на -2. Покидайте купол через дверь с красноречивой табличкой «Exit».

Миссия 4. Операция «Удар кобры» (продолжение)

На выходе не приближайтесь к окнам. Откройте дверь и пристрелите двух ничего не подозревающих ученых за компами, а если повезет, то и патруль. Пользуйтесь чем-нибудь тихим типа снайперской винтовки или лазера. Парней с верхней площадки бассейнов выманивайте автоматными выстрелами и срубайте им котелки, когда они будут спускаться по лестнице. Обыщите все трупы (это существенно!). Теперь по вентиляционной шахте поднимитесь на третий этаж. Этажом выше, в блоке с операционной, найдете на прозекторском столе ключ-карту доступа

Инвентарь

Защитный костюм

Изначально доступен только «Барьер», по ходу прохождения миссий появляется усовершенствованный «Серафим». Комбинирует в себе защиту от попаданий из баллистического, энергетического, химического и биологического орудий. Кроме того, противостоит ударной волне и имеет запас воздуха для подводного передвижения. Весит 16/20 килограмм.

Аптечка

Аптечка в штабе включает в себя четыре разных антибиотика (анестезин, стимулятор, реаниматор и антидот), но пользоваться чаще всего вы будете первым. Он попадается у некоторых врагов. Назначение остальных остается невыясненным. Ясно только, что антидот — противоядие, поэтому лечит раны, полученные от паразитов. Одного шприца хватает на восстановление 10% здоровья. Полная аптечка весит 2,7 кило, каждый шприц — по 300 грамм.

ПНВ (прибор ночного видения)

В любом помещении существуют источники света, зачастую легко бьющиеся. Если разбить все, то комната погрузится если не в темноту, то по крайней мере в полумрак. Этот прибор позволит вам ориентироваться в таких условиях, словно днем, — все враги будут выделены красным цветом. Кроме того, ПНВ — неотъемлемая часть любой ночной миссии. Весит 300 грамм.

Радиомаяк

Используется только в операции «Свет в трясине» для наведения бомбардировщиков на цель. Для активации просто бросьте его на землю в назначенной оператором точке. Весит 300 грамм.

в террариум (они находятся еще выше). Поднимайтесь и оцените обстановку. Выживший доктор обитает в пустынном климатическом вольере, но я вам советую пройтись по всем трем (есть еще джунгли и средняя полоса), дабы убедиться, что никто не встанет у вас на пути, когда вы будете возвращаться с таким ценным попутчиком (дока убьют — миссия провалена). Постарайтесь убрать всех врагов.

Напоследок вам попытаются навесить еще одно задание: найти мини-комп другана дока, который работал на уровне с аквариумами (зона вашего появления в куполе). Помните, я говорил, что необходимо обыскать все трупы? Так вот, если вы это сделали, то мини-комп должен быть у вас в кармане. Можете свободно идти к выходу из ангара. Надеюсь, свободно. Пуля-дура, и вся миссия коту сами знаете куда...

Миссия 5. Операция «Удар кобры» (продолжение)

Здесь все вообще просто. Та же знакомая до боли карта второй миссии. Доктора с напарником оставляйте в коридоре (предварительно дав другу указание принять положение «лежа» и стрелять на поражение). Сами же двигайтесь на зачистку местности. Та же миссия (только в обратном порядке). Снимите всех снайперов и патрулей по периметру куполов, попробуйте нейтрализовать охрану дороги сверху (по крайней мере, мост отлично зачищается). Затем начинайте спуск по дороге.

Учтите, что теперь в подсобном помещении службы безопасности установлен гранатомет, поэтому ползите до него попластунски. Здесь можно переключиться на напарника, дав доку указание следовать за ним. Доведите его до этой «подсобки» и оставьте. Сами же продвигайтесь непосредственно к стройке. Убедившись, что дорога чиста, вызывайте напарника и ведите дока к конвертоплану.

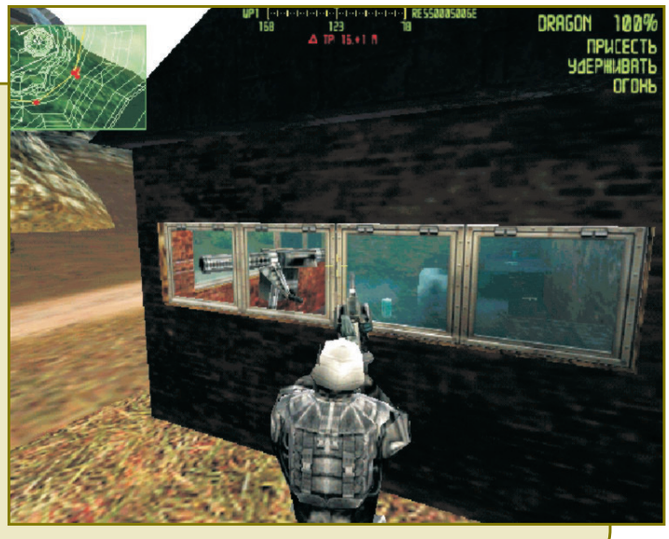
Миссия 6. Операция «Хвост скорпиона». Камуфляж — лесной

Достаточно непростая миссия, я вам рекомендую играть ее в ночном режиме.

Снимайте патруль и бегите в сторону блокпоста. По пути подорвите направляющийся в вашу сторону танк. Лесок обходите справа (там живет парочка скорпионов, будьте готовы дать достойный отпор). Мосты через речушку охраняются вышками и наземными снайперами по ту сторону реки. Кроме того, в одном месте егозит танк и каждая переправа снабжена гранатометными дотами. Нехилая охрана, правда? Вот и я подумал: поступаете так... Сначала снимаете снайперов на вышках. Затем обходите мост (ну если крайне правый, то справа; если левый, то слева, к центральному я вообще не рекомендую соваться), укладывайтесь и кромсайте снайперов через реку. После этого уже с моста подорвите танк. Хотя можно сделать и по-другому. На мост выползаете обоими мерками. Один выносит танк, второй (синхронно) — пехоту. Ну

СЕРЖантские советы

При приближении на мини-карте враги обозначаются синими точками. Если точка внезапно исчезла — это еще не значит, что враг испарился. Он либо остановился (сканер показывает только движущихся врагов), либо поднялся или опустился на другой уровень. Кстати, иногда сканер глючит, начиная показывать врагов на других уровнях, — не обманывайтесь этим.



● *Вот шайтан! Спрятался в здании, да еще какую игрушку нехилую приспособил. Надо отметить, что эта базука на треножнике моментально отрывает голову любому, попавшему в поле видимости охранника! Спасибо, что не мне...*

Инвентарь

Мини-компы и прочие носители информации личного характера

Мини-компьютеры персонала — своеобразные хранители звуковой и видеоинформации. Собирайте их для получения более детальной информации относительно расы чужих и способов борьбы с ними. Каждый компьютер будет зачтен при калькуляции общего счета миссии. Вес несущественен.

Диски, CD-ROM и прочие носители информации служебного характера

Зачастую используются как мини-компы, но также имеют обыкновение носить на себе секретные коды допуска и прочую ерунду, необходимую для завершения очередного этапа миссии. Вес несущественен.

Ключ-карты

Необходимы для открытия дверей с повышенным уровнем защиты, а также для активации компьютеров с закодированным доступом. Все из вышеперечисленного обычно становится частью задания. Изымаются у убиенного персонала либо в заранее отмеченных оператором точках. Вес несущественен.

Атомная бомба

Необходима только в последней, 14-й миссии для взрыва острова, на котором была обнаружена королева инопланетной заразы. Весит целых 12 кило, поэтому мерку, на которого вы ее навесите, придется не сладко. Постарайтесь окружить его заботой и не позволяйте ввязываться в серьезные драки, поскольку реакция под таким грузом нарушена.

ЧИТая классиков

Документированных чит-кодов к игре пока что нет. Есть один маленький хинт. Обыскивая врага (находясь в окне инвентаря), щелкните тильду «~» и в консоли введите слово XENUX. У убитого появится шприц. Щелкните еще раз — появится еще один. Больше двух, к сожалению, не получится. Но, изъяв эти, можно повторить операцию.

а с гранатометчиками вообще не должно возникнуть проблем (они слепые!).

Переходы № 1 и № 2 под защитой соответственно проверочных постов № 1 и № 2. Особенно осторожно с номером вторым: там два танка, гранатометчик и снайпер на практически недосягаемой вышке. Мост с этого острова отлично простреливается снайпером, что делает дальнейшее продвижение весьма затруднительным. Хотя танки я вам все-таки советую подорвать. Поверьте на слово.

Компакт-диск и компьютер, отвечающий за перепрограммирование системы ПВО, находятся на первом посту (второй этаж, офис — все здания подобного типа внутри похожи как близнецы). Если вы решите проигнорировать предлагаемый картой маршрут и воспользуетесь ближайшим от поста № 1 мостом, готовьтесь стать средством ПВО сами. Справа от моста — конвертоплан противника. Его недурно было бы снести ракетой.

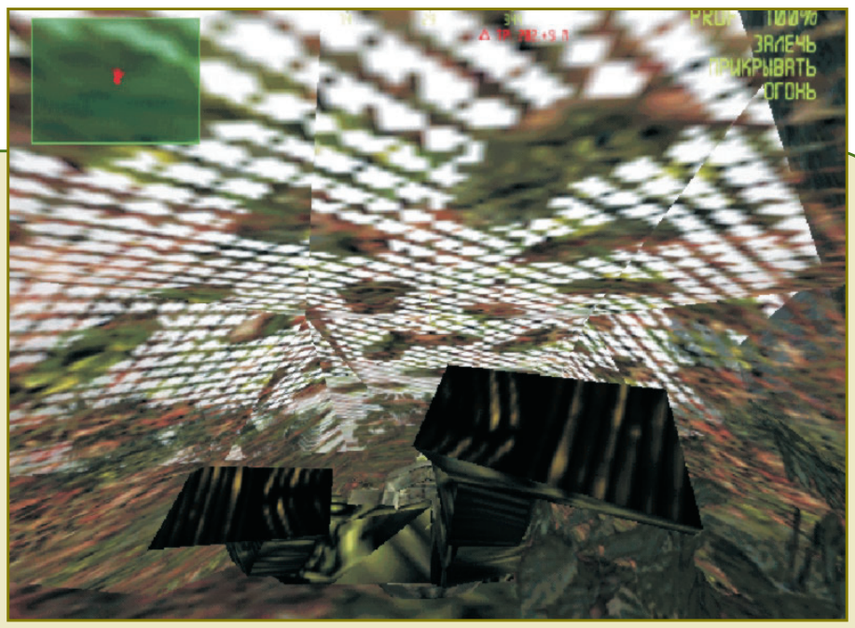
Рвите когти к ангару по целеуказателю. Забегите внутрь (в этот момент получите указание: «Покрошить всех защитников», но лично я не нашел ни одного) и бегите к точке эвакуации. Если последовали моему совету и вынесли танки с поста № 2, все пройдет гладко, если нет — поле начнут бороздить сразу три танка. Кроме того, появляется опасение, что они попросту подорвут приближающийся конвертоплан.

Миссия 7. Операция «Крылья смерти». Камуфляж — городской

Доберитесь до бункеров с ракетами, следуя по целеуказателю. По пути выключайте свет и крошите охрану в винегрет. Это не сложно. В зале воспользуйтесь вентиляционной шахтой, по которой поднимитесь непосредственно к боеголовкам. Откиньте контрольную панель на одной из ракет и... Упс! Ракеты запущены. Не успели. Теперь надо попытаться взорвать их в воздухе.

Открылись ворота рядом с генераторной — бегите туда. Проходите мимо запаркованных танков, обезвреживая снайперов на втором этаже. Отметьте для себя местоположение этого зала и ворот с надписью: «Шлюз 1». Следующий коридор ведет непосредственно к автоматическому охранному орудию системы «Гарос». По указанию Центра следует либо прокрасться незамеченным, либо деактивировать камеры видеонаблюдения. Я не стал рисковать — камеры сносятся одним попаданием из любого оружия.

Добравшись до командного центра, пристрелите ученого за компьютером и воспользуйтесь освободившейся машиной, чтобы взорвать ракеты. Возвращайтесь на «парковочную площадку» и выходите через открывшиеся ворота.



● *Картинку можно смело отправить на конкурс «Угадай, что это?». Никто не догадается. А так, оказывается, выглядит спецназовец «под юбкой», то есть под маскхалатом. Вот ведь страх-то!*

Миссия 8. Операция «Теплая встреча». Камуфляж — песчаный

Сразу отмечу, что эта миссия на время. На все у вас только 40 минут, и, поверьте мне, это не много, поэтому стреляйте, как биатлонисты, — упал, стрельнул, поднялся, дальше побежал.

По пути к канализации встретится парочка патрулей и снайперских вышек. Сам вход советую обежать по правому краю базы — он охраняется двумя скорпионами. Спускаясь, учтите, что напарник может не догадаться, куда вы делись, и продолжит егозить поверху. В этом случае оперативно переключайтесь на него и помогите спуститься вниз. В этот момент у вас должно быть не менее 30 минут в запасе.

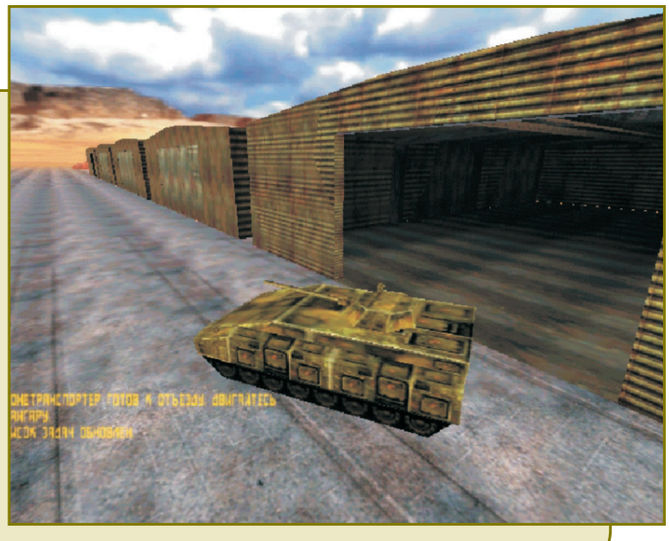
В тоннелях лучше всеми доступными способами воздерживаться от конфронтации — на затяжную перестрелку (и тем более на выключение света) у вас просто нет времени. Постоянно сверяйтесь с картой — вам необходимо добраться до командного центра (это последняя точка на карте).

Добежав до места (сверим часы, на ваших осталось не менее 15 минут), поднимайтесь по лестнице на самый верх башни. Используйте клаву компа, чтобы перепрограммировать систему ПВО. Если бежали быстро, то у вас в запасе осталось еще минут десять, не меньше.

После этого выходите наружу и, отстреливая охранников, пробирайтесь в палаточный лагерь (в десяти метрах от этого здания). Здесь можно пополнить запасы взрывчатки, если не хватает. Пройдя лагерь насквозь, оказываетесь около ангара. Сразу за углом — танк. Снимите его ракетами и повернитесь на 180 градусов. Между конвертопланами и самолетами затаился еще один танк.

● *Никогда не думал, что танки могут так резво башни разворачивать. Еле успел вторую ракету пустить, а то бы того... МЕМЕНТО МОРИ! С танками шутки плохи, особенно с неприятельскими*

Его тоже стоит разнести — этот может серьезно затруднить ваш отход с базы. Обезвредив технику, укладывайте ваших ребят и ползите к предпоследнему ангару в этом комплексе (между вторым и третьим ангарами будьте готовы отразить атаку автоматчика, затаившегося между зданиями). Там припаркован бронетранспортер, который вывезет вас с базы.



● *Так ведь и мы не лыком шиты! Оставили демоны БТР без присмотра! Будут знать, как ключи в зажигании оставлять! Вдарим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!*

Миссия 9. Операция «Свет в трясине». Камуфляж — лесной

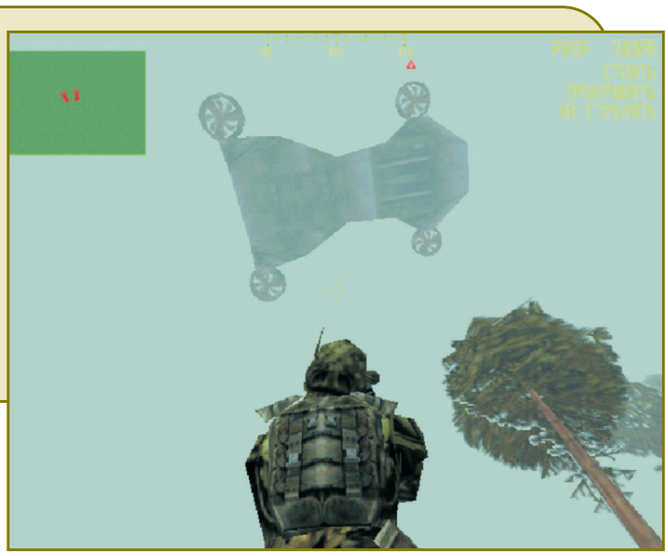
В миссии вам потребуется радиомаяк, поэтому не забудьте укомплектовать им одного из своих мерков.

Немного мешать будет высокая трава — из положения «лежа» непросто ухватить цель в крестик. Но это мелочи. Большие патрули (три особи и более) выносите с дальних дистанций снайперской винтовкой, малые — лазером с ближних. Появляются одиночные патрули (две особи с конкретной траекторией движения, идущие друг за другом на расстоянии 100 метров. Если один внезапно упал, второй поднимает тревогу. Спасибо лазеру — он довольно успешно заметает следы). Бегать не советую — туман скрывает патрульных практически до критического приближения.

К сожалению, карта миссией не предусмотрена, поэтому следуйте строго по целеуказателю и опасайтесь участков с осокой и камышом. Если верить брифингу — это болота. Я не проверял, да и вам не советую.

Ползите до тех пор, пока неприятельский танк не выкинет из своих недр танк. Это наводка — техника непременно рванет на базу. Поднимайтесь на ноги (молитесь, чтобы вокруг не осталось никого живого, кроме вас) и бегите за танком, периодически сверяясь с усилителем слуха, куда тот повернул, если повернул. Особенно близко к танку подходить не советую — рискуете быть обнаруженными.

Когда на горизонте покажется база, «провожатого» лучше всего уничтожить — он егозит как раз между вами и базой. На территории еще два танка. На них внимания не обращайте (в кабинах нет стрелков — просто водители решили разогреть движки). Перестреляйте ребят на крыше из разбитых у ограды палаток и заходите внутрь. Сопротивление будет оказано не шуточное, причем я так и не смог увидеть большую часть врагов. По всей видимости, эти твари перебегают со второго этажа на первый и обратно. Не забудьте про крышу — там тоже могли сохраниться снайперы. Потолки и полы иногда простреливаются, но просечь, когда именно, я так и не смог. Порой бывает — идешь себе, никого не трогаешь, и вдруг: «Дзинь!» и дырка в голове. Поэтому в зданиях будьте особенно осторожны. Ну раз уж заговорили о покрытиях, стоит отметить ограды. Невысокие металлические



● *Эвакуационный конвертоплан. Спаситель! Волшебник! Забери меня отсюда! Туман, какие-то кексы по лесу шарятся, меня продырявить хотят. И вообще мне доктора прописали климат Флориды!*

конструкции, непробиваемые никаким оружием (кроме ракет, конечно). Такие укрепзоны лично я рекомендую забрасывать гранатами. Не напрямую, а навесом, как миномет… Ну так, обратно в трясину.

Установите (бросьте) маяк в центральной комнате. Причем сделать это можно как на первом, так и на втором этаже. После этого вставайте в полный рост и «делайте ноги» за ограду — до бомбового удара остаются считаные секунды. Насладитесь фейерверком и рвите когти в точку эвакуации. Учтите, что триумф может быть испорчен появившимися на территории патрулями, поэтому аккуратнее.

Миссия 10. Операция «Цинковый гроб». Камуфляж — лесной/городской

В этой миссии операций в лесу будет примерно столько же, сколько и в строениях, поэтому выбор камуфляжа не принципиален.

По целеуказателю доберитесь до первого корпуса базы. Как я уже отмечал ранее, все здания подобного типа в игре похожи друг на друга, поэтому обыскать его не составит особого труда. Поднимайтесь в офис на втором этаже и получите от оператора указание обыскать второй корпус. Там вас ожидает не меньшее разочарование. Кстати, несколько слов о палатках, разбитых у таких зданий. Это идеальное место для обезвреживания охраны. Ставьте одного мерка у стенки палатки (дальней по отношению к зданию), сажайте и включайте режим «стрельбы на поражение». Теперь сами делайте контрольный выстрел в воздух и ждите гостей. Все обегающие палатку будут получать свою долю свинца в корпус. Если же вы или напарник слишком близко к стене, противники могут «залипать» у этого места по ту сторону палатки. В этом случае выходите наружу и укладывайте их автоматными очередями.

Гхм, ну так к полковнику. Бегите на берег. Лодка под защитой патруля из двух человек. Перестреляйте их и садитесь в глиссер — он доставит вас на авианосец.

Продвигайтесь по правому борту, отстреливая охранников. Как только доберетесь до самолетов, включайте снайперский прицел и наводите на дальний выступ на самом верху корабля (это и есть вертолетная площадка). Полковник уже там и может начать бешеную пальбу. Снайперского прицела у него, конечно, нет, поэтому вам не составит труда снять его парочкой выстрелов.

Миссия 11. Операция «Кровь Икара». Камуфляж — городской

Эта миссия тоже на время. Не обманывайтесь тем, что часики не тикают. Когда они затикают, у вас останется ровно половина от тех 40 минут, которые были изначально.

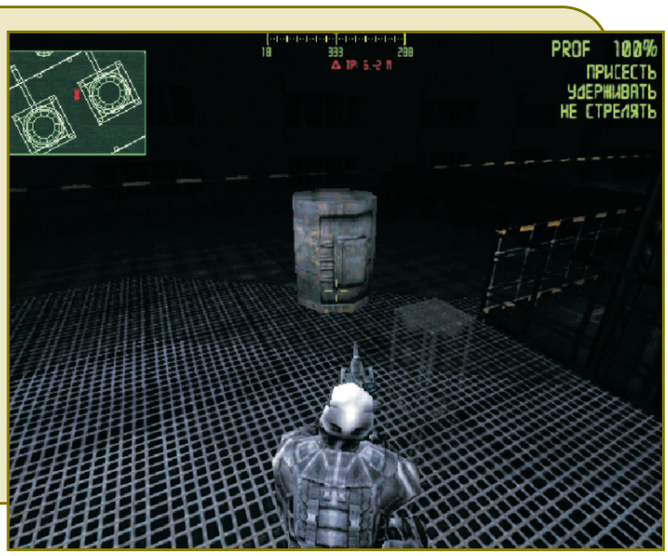
Космопорт состоит из двух сепаратных вышек. Доберитесь до соседней по отношению к той, на которой высадились. Поднимитесь на четвертый этаж. В этой миссии будет критичен показатель высоты на целеуказателе. Исходите из того, что каждые 20 метров — один этаж.

Заходите в компьютерный отсек и перебейте охрану. Ключ-карта от центрального компьютера, разумеется, не работает, поэтому теперь придется обыскивать жилые отсеки на предмет рабочей мастер-карты, благо жилые отсеки начинаются в соседнем коридоре. Если смотреть на них, повернувшись спиной к главному компьютеру, то карточка — во втором отсеке справа. Забирайте ее и попробуйте снова получить коды доступа. На этот раз успешно. В этот момент, скорее всего, и начнут тикать часики. Причем на них будет уже не 40, а всего 20 минут. Не переживайте — вам хватит за глаза, особенно если вы положили уже большую часть охраны.

Спускайтесь на два этажа и проходите насквозь топливный отсек. Здесь расположен первый компьютер, с которого можно отключить подачу топлива. Генераторная со вторым компьютером находится этажом выше. В компьютерной вспомните, что такое прибор ночного видения.

Выполнив задания, поднимайтесь на вертолетную площадку (над тем местом, где вы забирались в компьютерный отсек) и занимайте положение «лежа». До прибытия эвакуационного конвертоплана вам придется разобраться с несколькими охранниками.

● *Только бы добраться до вентиляции — а там хоть трава не расти. Охранники-то — парни наивные. Ну дырка в вентиляционной решетке. Ну и что? Мало ли, может, таракан прогрыз!*



● *Как вспомнил, какой проводок перерезать, — ума не приложу. Нет, краем памяти что-то насчет пиротехники мелькает, но не дальше. Вспомнил! Мы ж с парнями на той лекции пульку расписывали! Тогда откуда же помню-то?..*

Миссия 12. Операция «Ядовитый туман». Камуфляж — городской

Гасите все фонари, которые встретите на своем пути (жаль, бочки на этот прикол не ведутся). Не пропускайте камеры видеонаблюдения. Используйте вентиляционные шахты, чтобы добраться до генераторной, где расположена первая бомба. «Гася» свет, не забудьте выбить фонарики на самих генераторах — вам потребуется максимально доступный полумрак.

Вторая бомба находится строго над этим залом. Возвращайтесь в вентиляционную шахту (она идет вдоль стены генераторной) и поднимайтесь по лестнице наверх. Выключайте свет и разминируйте заряд ТНТ.

Теперь к неинфицированным рабочим — их всего трое. Каждый находится к комплексе серверов (их легко найти по карте). Все они достаточно близко от точки эвакуации. Одно «но»: когда поведете третьего рабочего, остановитесь перед последней дверью во двор. Переключитесь на свободного мерка и прочешите территорию. Дело в том, что противник предпримет окончательную попытку запороть вам миссию и направит какого-то сумасшедшего кекса, чтобы пришить последнего сотрудника. Установите мерку режим «стрельбы на поражение» во дворе и только после этого ведите рабочего к его коллегам.

Миссия 13. Операция «Кроличья нора». Камуфляж — лесной

Продвигайтесь по ущелью, обходя прыгающих скорпионов стороной (их трудно захватить в прицел, да и тревогу они поднимают моментально). Там, где можно обойтись без стрельбы, — обходитесь. Одно маленькое замечание: к концу у вас должна сохраниться по меньшей мере одна обойма снайперских патронов (это существенно).

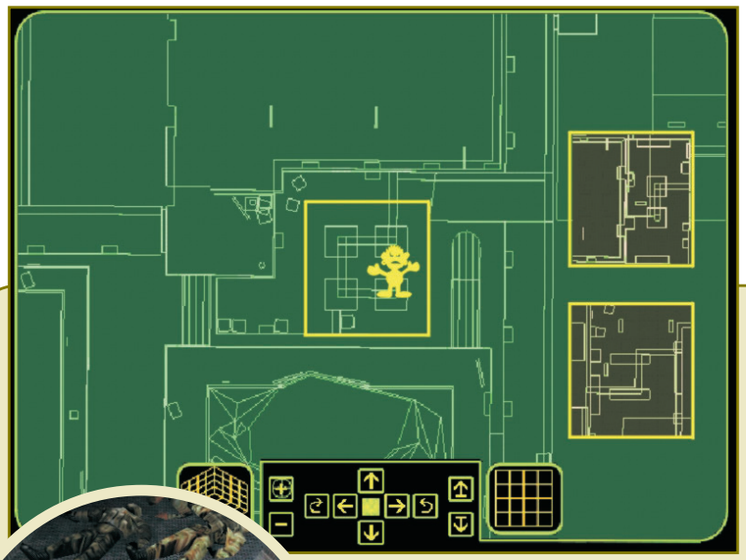
В кустах понатыканы гранатометчики со стационарными базуками, а стены ущелья патрулируются снайперами, поэтому не вставайте и ползите по-пластунски. Вспомните про тараканьи ямы-ловушки и внимательно смотрите под ноги. Целеуказателю особенно не верьте — штаб-квартира будет три раза добавлять вам новое место следования, так что начальные 500 метров выльются в полтора километра.

Добравшись до места, займите высоту, указанную оператором. Ложитесь поудобнее и готовьте все вооружение, которое только осталось (а его, по моим подсчетам, у вас осталось немного — особенно учитывая то, что пристреленных снайперов на скалах обыскать так и не удалось). Как только генерал вылезет из ракетной шахты, засандальте ему пулю промеж глаз. После этого разберитесь с танком и пешеходной командой поддержки.

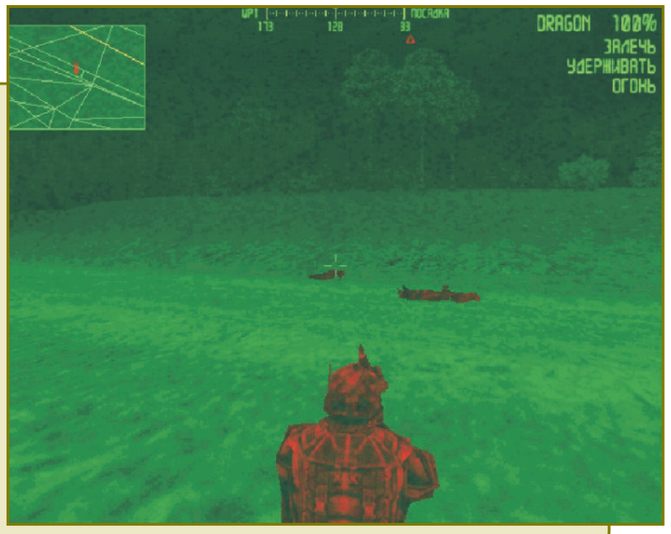
Миссия 14. Операция «Подарок мамочке». Камуфляж — лесной

Финальная битва с королевой чужих. Готовьте носовые платки и базуки! Когда на базе будете выбирать амуницию, обязательно снабдите обоих мерков самое маленькое четырьмя (а лучше шестью) ракетами. Стрелять придется много.

Переплывайте заводь в центре острова и осторожно продвигайтесь вглубь. Трава очень высокая, а движение даже вприсядку вызывает живой интерес у солдат, патрулирующих берег по ту сторону заводи, поэтому постарайтесь залечь как можно глубже в траву и снять одного охранника.



● *Вот враги сейчас переживают: «Темнота, хоть глаз выколи». А мне хорошо. И глаз я им, конечно, выколоть не смогу, а вот по аккуратной дырочке в темечко добавить — будьте любезны!*

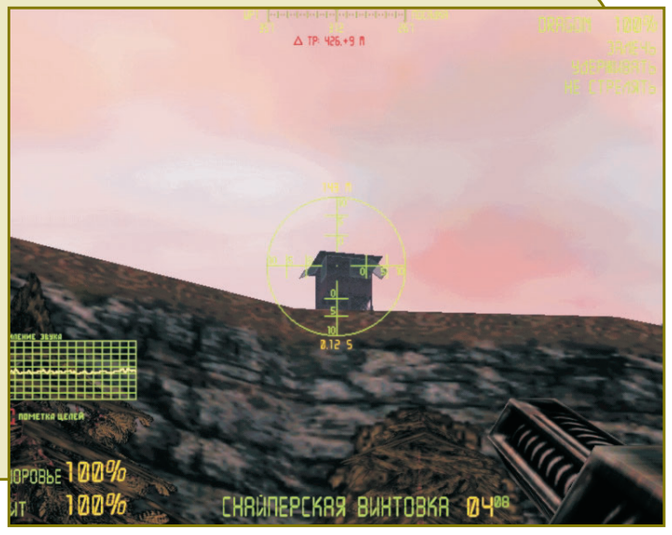


Двое других побегают-побегают и залезут в воду. Идеальная комбинация, чтобы их утопить.

База (чуть дальше по ходу движения) таки действительно хорошо охраняется — на первый же ваш выстрел выбегает человек 20, не меньше. Атаковать базу рекомендую одним мерком (тем, который полегче). Второго желательно оставить подальше, чуть ли не у заводи. Категорически не рекомендую пользоваться громким оружием — вычислят в два счета, уложат — еще быстрее. Никакой режим «стрелять во все, что движется» не поможет — трава слишком высока. Не стреляйте в бочки и до последнего снайперского патрона не пользуйтесь лазером. Звук и световой луч привлекут удаленную охрану, что тоже нежелательно, — побегут они, скорее всего, мимо того места, где вы залегаете.

Ну предположим, что вы зачистили базу и кое-как собрали патроны. Отдаленные выкрики типа: «Откуда стреляют?» и «Who the трам-пам-пам is Alice?» все еще могут быть слышны — не обращайте на них внимания. Ползите дальше в джунгли (строго по целеуказателю, чуть собьетесь — встретитесь нос к носу со скорпионом, а на вашу стрельбу сбегутся те, кто орал).

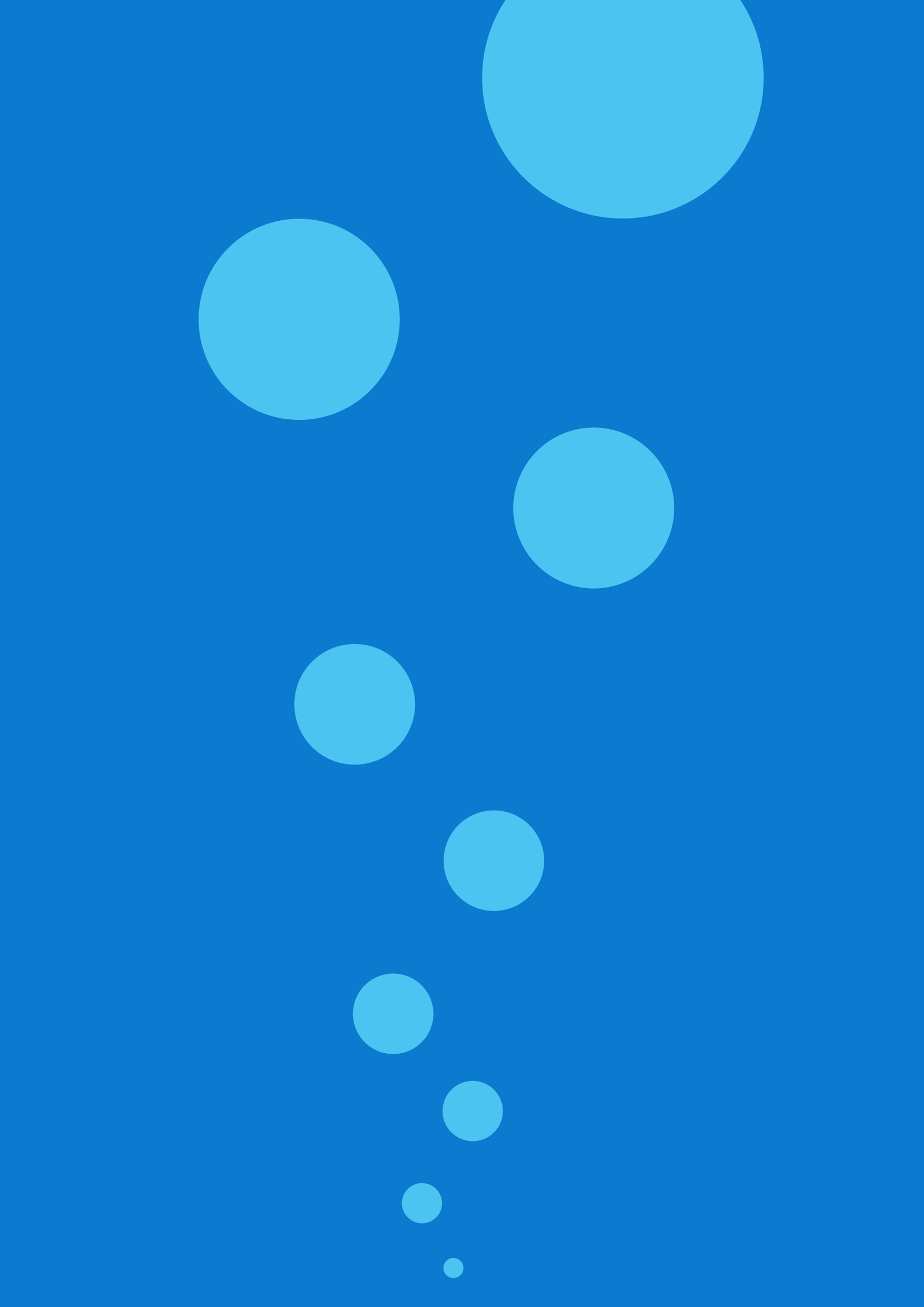
Пространство под навесным мостом охраняет скорпион. Здесь имеет смысл применить тактику «ловли на живца». Положите одного из своих мерков на открытое пространство в режиме «стрельбы на поражение». Другой продвигается вперед и автоматной очередью (не волнуйтесь, отсюда зомби вас не услышат) в хлипкое тельце привлекает внимание скорпиона на себя. После этого бегом (спиной вперед) отступает под прикрытие напарника, продолжая хаотично-прицельную стрельбу и периодически уворачиваясь от ядовитых плевков. Как только напарник начнет палить, присоединяйтесь к нему и заваливайте гада.



● *Снайперы на дозорных вышках — самые коварные противники. Их и заметишь не сразу. Зато они уж вас не пропустят. Только попадитесь им на глаза — тут же нашпигуют свинцом*

Теперь к мостику (если будете тупо следовать за целеуказателем, попадете на обед сразу к двум скорпионам, а от двух отстреляться невозможно — поверьте моему опыту). Сверху и гадов мочить приятнее, да и раздолья побольше. Отметьте для себя, что с третьего острова открывается отличная панорама — три скорпиона и трое солдат, застрявших на краю пропасти. Этих не грешно вынести ракетой. Очень эффектно. Предпоследний остров отметьте в памяти — это точка вашей эвакуации. На последнем островке — водопад (аналогичный нижнему). Прыгайте в воду и проходите сквозь водопад в пещеры.

Вот он — храм инопланетного зла. Спускайтесь по тоннелю, выбирая ракеты. Автоматные очереди не котируются — пещеры щедро набиты скорпионами. Я насчитал штук восемь. С учетом наружных гадов как раз получается 12 ракет, которыми я вам рекомендовал запастись. Спуск приведет вас в центральный зал с ответвляющимися коридорами. Нужен первый слева. Бегите по нему, по пути снося головы скорпионам. Тоннель приведет вас непосредственно к матке (под охраной еще троих скорпионов! Этих постарайтесь не беспокоить: если все делать тихо, они вас и не заметят, а если и заметят — поздно будет). Скиньте атомную бомбу и берите ноги в руки! Обратный отсчет предоставляет только две минуты на то, чтобы выбраться из пещер. Вниз по коридору до зала, вверх по тоннелю до водопада и на свежем воздухе по мостику до островка. Дождитесь своего напарника (а может быть, переключитесь на него и помогите добежать вручную) и линяйте с острова на конвертоплане.

Вот, собственно, и все! Инопланетная зараза побеждена, со спутника посылаются лазерные атаки в места скопления паразитов. А Сигурни Уивер кусает локти, что не заявила авторские права на использование своего прототипа в этом блокбастере... MC

● *Большая моторка с гордым именем «Киев». Сюда слинял свихнувшийся русский генерал, которого мне придется того... шлепнуть! Вот он думает, что за ним вертолет прилетит! Ни фига — не успеет!*